



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAIMUN
T.A. 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

RABIATUL KHAIRIAH

NIM. 36.14.3.060

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAIMUN
T.A. 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

RABIATUL KHAIRIAH

NIM. 36.14.3.060

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

**Dr. H. Bukhari Muslim Nst, MA
NIP. 19530612 197903 1 006**

PEMBIMBING II

**Tri Indah Kusumawati, M.Hum
NIP. 19700925 200701 2 021**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun”** yang disusun oleh RABIATUL KHAIRIAH yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

31 Mei 2018 M
15 Ramadhan 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197412082 00710 2 001

Sekretaris


Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

AnggotaPenguji


1. Dr. Bukhari Muslim Nst, MA
NIP: 19530612 197903 1 006


2. Tri Indah Kusumawati, M.Hum
NIP: 19700925 200701 2 021


3. Sapri, S.Ag, MA
NIP: 19701231 199803 1 023


4. Drs. H.M. Idrus Hasibuan, M.Pd
NIP: 19551108 197903 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan


Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP: 19601006 199403 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
IVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
KULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : RABIATUL KHAIRIAH
NIM : 36.14.3.060
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 31 MEI 2018
JUDUL SKRIPSI : MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAINMUN

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Bukhari Muslim Nst, MA	Agama	Tidak Ada	
2.	Tri Indah Kusumawati, M.Pd	Pendidikan	Ada	
3.	Sapri, S.Ag. MA	Metodologi	Ada	
4.	Drs. H.M. Idrus Hasibuan, M.Pd	Hasil	Ada	

Medan, 31 Mei 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Nomor : Istimewa

Medan, 28 Mei 2018

Lampiran : -

Kepada Yth:

Prihal : Skripsi

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

A.n Rbiatul Khairiah

Keguruan UIN Sumatera Utara

Medan

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Rbiatul Khairiah

NIM : 36.14.3.060

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Medan Maimun

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Bukhari Muslim Nst, M.A
NIP. 19530612 197903 1 006

Tri Indah Kusumawati, M.HUM
NIP. 19700925 200701 2 021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rabiatul Khairiah

NIM : 36.14.3.060

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Batang Rejo Dusun Batang Rejo, Kec. Babalan, Kab. Langkat

MENYATAKAN DENGAN SESUNGGUHNYA

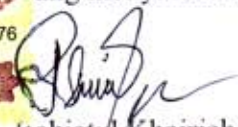
Bahwa skripsi yang berjudul *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAIMUN* adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 28 Mei 2018



ang menyatakan


Rabiatul Khairiah
NIM: 36.14.3.060

ABSTRAK



Nama : Rabiatul Khairiah
NIM : 36143060
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Drs. H. Bukhari Muslim Nst, MA
Pembimbing II : Tri Indah Kusumawati, S.S, Hum
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), *Konvensional* dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang dilakukan di kelas V MIN Medan Maimun. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V_A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, dan kelas V_B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V MIN Medan Maimun, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 83.44 dengan standar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505.

Taraf signifikansi *t* (tabel) dengan jumlah responden $30 = 0.361$, sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji *t* dinyatakan bahwa $0.067 > 0.05$. Jadi, dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Drs. H. Bukhari Muslim Nst, M.A
NIP. 19530612 197903 1 006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V MIN Medan Maimun** ” dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya salawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih yang setulusnya dan sedalam-dalamnya kepada ayahanda Muyoto S.Pdi dan ibunda Pair Khairani yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendo'akan penulis dalam mencapai cita-cita. Terimakasih kepada adinda Ainun Mardhiah adik tercinta yang telah membantu dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

3. Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dra. Hj. Ira Suryani. M.Si selaku dosen pembimbing akademik.
5. Dr. H. Bukhari Muslim Nst, MA, selaku dosen pembimbing 1 yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Tri Indah Kusumawati, M.Hum, selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Dra. Eli Syafrida, selaku kepala sekolah MIN Medan Maimun, yang telah berbaik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Zulfadhli, S.Pd.I, selaku guru kelas V_A, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
9. Dra. Arjuna, selaku guru kelas V_B, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
10. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
11. Keluarga Besar PGMI 5 stambuk 2014 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.

12. Nazmi Wardah selaku wanita tangguh yang senantiasa memberikan penulis semangat, masukan serta selalu memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat Uhuyy, Anzari Ahmad, Edy Sitepu, Miswan, Sehatman Al Akbar Hasibuan, Rifka Rahmuddin, Sri Ayu Jenawati, Tia Lestari, yang senantiasa menghibur dan memberikan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
14. Sahabat Uhuyy 88, yang telah menciptakan keluarga baru yang penuh dengan kebahagiaan, dari yang belum mengenal satu sama lain, hingga saat ini kita bersatu mengenal watak kita masing-masing. Semangat berjuang bersama-sama kembali demi meraih Gelar Sarjana S1.
15. Teman Syurga, Andi Putra, Muhammad Ikram, Muhammad Miswandi, Sofiyan, Juliani Ginting, Rodiatul Hikmah Harahap, Siti Aminah Hasibuan, yang senantiasa menghibur, memberikan motivasi, dan memberikan masukan, serta bersama-sama berjuang menjalani senang, sulit selama kuliah hingga akhirnya bersama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.
16. Teman Seperjuangan SD tergoikil, yang senantiasa memberikan semangat, senantiasa memberikan hiburan serta mendo'akan penulis.
17. The Kos Manzah, Dwi, Dita, Heni, Intan, Nazmi, Sriati, yang selalu memberikan hiburan dikala sedih, selalu memberikan semangat, dan yang selalu memberikan kehidupan di kos, serta bersama-sama berjuang dalam meraih Gelar Sarjana S1.

18. Para siswa dan siswi kelas V_A dan V_B MIN Medan Maimun yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.

19. Semua pihak keluarga yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan, 28 Mei 2018

Penulis

RABIATUL KHAIRIAH
NIM. 36.14.3.060

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORETIS	11
2.1 Kerangka Teori	11
2.1.1 Guru	11
2.1.2 Definisi Belajar	11
2.1.3 Teori Belajar	13
2.1.4 Hasil Belajar IPS.....	16
2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	16
2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18

2.2	Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	20
2.2.1	Langkah-langkah <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	22
2.2.2	Aturan (Skenario) Permainan.....	23
2.2.3	Sistem Perhitungan <i>Point Tournament</i>	24
2.2.4	Kelebihan <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	25
2.2.5	Kekurangan <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	25
2.3	Model Pembelajaran <i>Konvensional</i>	25
2.4	Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
2.5	Penelitian yang Relevan.....	28
2.6	Kerangka Pikir	30
2.7	Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Desain Penelitian	33
3.2	Lokasi Penelitian.....	33
3.3	Populasi dan Sampel	33
3.4	Definisi Operasional	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.1	Validitas Butir Tes	37
3.5.2	Reliabilitas Tes.....	37
3.5.3	Tingkat Kesukaran	38
3.5.4	Daya Pembeda	38
3.6	Teknik Analisis Data.....	40
3.6.1	Uji Normalitas.....	40
3.6.2	Uji Homogenitas	41

3.6.3	Uji Hipotesis	43
3.6.4	Prosedur Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Deskripsi Data.....	46
4.2	Uji Persyaratan Analisis.....	47
4.2.1	Hasil Validitas Butir Tes.....	48
4.2.2	Reliabilitas Tes.....	49
4.2.3	Tingkat Kesukaran	49
4.2.4	Daya Pembeda	51
4.2.5	Uji Normalitas.....	53
4.2.6	Uji Homogenitas	54
4.2.7	Uji Hipotesis	55
4.3	Hasil Analisis Data	56
4.3.1	Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	56
4.3.2	Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	59
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	62
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Simpulan	67
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Mekanisme <i>Games Ruler</i>	23
Gambar 2.2	<i>Assignment to Tournament Tables</i>	24
Grafik 4.1	<i>Pre-Tes</i> Kelas Eksperimen.....	58
Grafik 4.2	<i>Post-Tes</i> Kelas Eksperimen	59
Grafik 4.3	<i>Pre-Tes</i> Kelas Kontrol	61
Grafik 4.4	<i>Post-Tes</i> Kelas Kontrol	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan penelitian Nur Laelatul Muna dan Penelitian Rabiatul Khairiah.....	29
Tabel 2.2	Perbedaan penelitian Nur Khadijah dan penelitian Rabiatul Khairiah.....	30
Tabel 3.1	Sampel Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	34
Tabel 3.2	Tabel Kisi-Kisi Instrumen.....	36
Tabel 3.3	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	38
Tabel 3.4	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	39
Tabel 4.1	Sarana Prasana MIN Medan Maimun.....	46
Tabel 4.2	Hasil Validitas Butir Tes.....	48
Tabel 4.3	Reliabilitas Tes.....	49
Tabel 4.4	Kriteria Reliabilitas suatu tes	49
Tabel 4.5	Kriteria Kesukaran Soal	49
Tabel 4.6	Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	50
Tabel 4.7	Kriteria Perhitungan Daya Pembeda.....	51
Tabel 4.8	Hasil Daya Pembeda Soal	52
Tabel 4.9	Analisis Daya Pembeda Yang Diperoleh.....	52
Tabel 4.10	<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	53
Tabel 4.11	<i>Test of Homogeneity of Variances</i>	54
Tabel 4.12	<i>Independent Samples Test</i>	55
Tabel 4.13	Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.14	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	57

Tabel 3.15 Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen	58
Tabel 4.16 Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.17 Nilai <i>Pretest</i> Kontrol.....	60
Tabel 4.18 Nilai <i>Post-test</i> Kontrol	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 2	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 3	Surat Keterangan Lembar Soal Validitas
Lampiran 4	Surat Bimbingan Skripsi
Lampiran 5	Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 6	Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah
Lampiran 7	Uji Validitas Hasil Belajar
Lampiran 8	Hasil Uji Reliabilitas
Lampiran 9	Hasil Uji Tingkat Kesukaran
Lampiran 10	Hasil Uji Daya Pembeda
Lampiran 11	Nilai Rata-Rata Kelompok Eksperimen
Lampiran 12	Nilai Rata-Rata Kelompok Kontrol
Lampiran 13	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 14	Hasil Uji Homogenitas
Lampiran 15	Hasil Uji Hipotesis
Lampiran 16	Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen
Lampiran 17	Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ilmu pengetahuan sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan dapat membangkitkan semangat untuk terus belajar dan mengetahui suatu yang tidak diketahui sebelumnya. Ilmu yang kita miliki harus kita ajarkan atau kita salurkan kepada orang lain, agar ilmu yang kita miliki dapat bermanfaat bagi kita dan bagi orang lain. Karena ilmu tidak untuk disimpan tetapi untuk diwariskan agar ilmu yang kita miliki terus berkembang. Terdapat ayat dalam Al-Qur'an yang memerintahkan kita untuk menuntut ilmu:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dan segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq: 1-5).

Ayat ini dapat dijadikan sebagai alasan bahwa ilmu pengetahuan itu penting dalam kehidupan manusia. Allah memerintahkan agar manusia membaca

sebelum memerintahkan dan melakukan suatu pekerjaan. Betapa pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia tidak diragukan lagi. Dalam melaksanakan pekerjaan dari yang sekecil-kecilnya sampai kepada yang sebesar-besarnya, manusia membutuhkan ilmu pengetahuan.¹

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional dijelaskan pula bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Oleh karena itu, pendidikan perlu penanganan yang lebih baik lagi sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik. Karena pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas anak bangsa.

Salah satu faktor yang saling menunjang dalam proses pendidikan, antara lain adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sementara itu, kondisi pembelajaran didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Ia berinteraksi dengan metode pembelajaran dan hakikatnya tidak dapat dimanipulasi.

Berbeda halnya dengan variabel metode pembelajaran. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Hasil pembelajaran, mencakup semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator

¹ Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi* (Jakarta: Amzah, 2012), hal. 8.

² UU SIKDIKNAS RI No. 20 Th. 2003 Bab II pasal 3 (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), hal. 5.

tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Hasil pembelajaran biasa berupa hasil nyata dan hasil yang diinginkan.³

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.”⁴ Proses pembelajaran ini dapat terjadi di sekolah ataupun di luar sekolah.

Guru yang inovatif selalu menciptakan ide-ide baru dalam pembelajarannya agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari alternatif pemecahannya. Selain itu guru juga selalu mengupayakan suatu strategi pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Sebuah inovasi akan senantiasa berkembang seiring dengan perkembangan manusia jika dalam inovasi tersebut adanya sebuah kesepakatan akan terjadinya perubahan pada sebuah pendidikan yang lebih baik lagi maka dengan demikian sebuah inovasi harus dipahami dan diketahui bersama serta mengintegrasikan dari berbagai sudut pandang untuk mencapai ketercapaian pendidikan yang lebih ideal.⁵ Inovasi yang dilakukan terhadap guru memberikan pengaruh terhadap pada

³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 16.

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 70.

⁵ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 250.

peran dan fungsi guru dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran.⁶ Model pembelajaran yang menarik dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.⁷

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan (kartu soal, lembar kerja siswa, alat/ bahan).
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
3. Guru mengarahkan aturan permainan.

⁶ Rusydi Ananda dan Amiruddin, *Inovasi Pendidikan* (Medan: CV. Widia Puspita, 2017), hal. 36.

⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 224-225.

4. Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya jumlah kelompok yang ada.
5. Kelompok pembaca bertugas sebagai ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras-keras, dan beri jawaban.
6. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda, dan cek lembar jawaban kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.
7. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.⁸

Melalui mata pelajaran IPS siswa diharapkan menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, menjadi anak bangsa yang berguna dan

⁸ Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada , 2014) hal. 240.

cinta damai. Selain itu, untuk menunjang tercapainya tujuan IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.⁹

Pada hasil observasi, wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V MIN Medan Maimun pada 18 Januari 2018, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran IPS guru menggunakan berbagai variasi strategi ataupun media dalam mengajar, sehingga dengan keterbatasan buku yang ada tidak membuat siswa kehilangan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Karena guru mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam kegiatan belajar kelompok, siswa kurang mengembangkan kerjasama antarsiswa. Hanya sebagian siswa yang menunjukkan keaktifannya. Selain itu kurang optimalnya komunikasi antarsiswa yang menyebabkan siswa hanya bermain dalam proses pembelajaran.

Untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai.

⁹ Siti Halimah, *Telaah Kurikulum* (Medan: Perdana Publishing, 2010) hal. 71.

Seorang guru tidaklah cukup dengan sekedar pandai atau mempunyai pengetahuan saja, tetapi untuk menjadi guru yang baik, perlu memiliki pengetahuan-pengetahuan yang sesuai dengan kedudukannya. Kurikulum memuat pengalaman-pengalaman belajar yang harus diberikan pada anak, sehingga dengan demikian guru dapat mengetahui pengalaman-pengalaman apa yang harus diberikan kepada anak.¹⁰

Dengan demikian, peningkatan kinerja guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun”.

1.9 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. IPS dianggap mata pelajaran yang membosankan bagi menurut sebagian besar siswa.
2. Kurang optimalnya komunikasi antar siswa.
3. Masih rendahnya pemahaman konsep siswa.
4. Rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa di kelas V A.

1.10 Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni tentang:

¹⁰ Rosdiana A. Bakar, *Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2012), hal.97.

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa MIN Medan Maimun.

1.11 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)?
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa?

1.12 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.

2. Mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT).
3. Mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

1.13 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi;

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru melalui model pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah dalam penyampaian materi IPS.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di MIN Medan Maimun.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian eksperimen dan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

1.14 Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi permasalahan dalam penelitian yang akan dilaksanakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian : *Quasi Eksperimen*
2. Populasi Penelitian : Siswa Kelas V MIN Medan Maimun
3. Variabel Penelitian :
 - a. Variabel Bebas : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
 - b. Variabel Terikat : Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun
4. Tempat Penelitian : MIN Medan Maimun
5. Waktu Penelitian : Semester Genap Tahun 2018
6. Nilai KKM IPS : 72
7. Pokok Bahasan : Fungsi Dan Peran Kelembagaan Sosial, Ekonomi Dan Budaya, Dalam Masyarakat Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

2.8 Kerangka Teori

2.8.1 Guru

Dalam manajemen sumber daya manusia, menjadi professional adalah tuntutan jabatan, pekerjaan, ataupun profesi. Hal peting yang menjadi aspek bagi sebuah profesi, yaitu sikap profesional dan kualitas kerja. menjadi profesional berarti menjadi ahli dalam bidangnya. Akan tetapi tidak semua ahli dapat menjadi berkualitas karena menjadi berkualitas bukan hanya persoalan ahli, tetapi juga menyangkut persoalan integritas dan kepribadian. Menjadi professional adalah satu kesatuan antara konsep integritas dan kepribadian yang dipadukan dengan keahliannya.¹¹

Semua orang mungkin bisa menjadi guru. Tetapi, menjadi guru yang memiliki keahlian dalam mendidik perlu pendidikan, pelatihan, dan jam terbang yang memadai. Pengajaran yang baik akan berpengaruh baik bagi anak didik. Karena dengan komunikasi yang baik antar guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa dapat membentuk proses pembelajaran yang efektif.

2.8.2 Definisi Belajar

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak

¹¹ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Professional* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), Hal.5 .

lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Proses belajar terjadi melalui banyak cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dari dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.¹²

Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, senang, serta termotivasi untuk belajar lagi, karena belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam ketrampilan dan cita-cita.¹³

Terdapat dalam hadis dijelaskan bahwa dengan belajar dan terus menuntut ilmu, Allah akan mempermudah segala urusan kita di dunia maupun di akhirat.

¹² Trianto Ibnu Badar AL-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hal. 18-19.

¹³ Farida Jaya. *Perencanaan Pembelajaran* (Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, 2015), hal. 3-4.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ

عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ.

*Artinya: Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, akan dimudahkan Allah jalan untuknya ke surga." (HR. Muslim, At-Tirmidzi, Ahmad, dan Al-Baihaqi)."*¹⁴

Uraian hadits diatas pada gilirannya mengantarkan kita pada sebuah kesimpulan bahwa belajar itu sangat penting dalam kehidupan. Dengan belajar dapat menumbuhkan sikap percaya diri kita. Suatu kegiatan yang kita lakukan dengan hati-hati sesuai dengan prosesnya maka dapat berjalan dengan baik. Karena Allah selalu menjanjikan sesuatu yang baik bagi setiap manusia yang berusaha.

2.8.3 Teori Belajar

Dalam suatu kegiatan pembelajaran, kita harus mampu mengkaji terlebih dahulu hakikat belajar. Karena indikator keberhasilan belajar kita dapat memahami atau menjelaskan maksud dari berbagai macam teori, diantaranya adalah:¹⁵

1) Pengertian Belajar Menurut Pandangan Teori Behavioristik

Menurut teori Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai

¹⁴ Bukhori Umar. *Op.cit*, hal. 12.

¹⁵ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), hal. 19-21.

hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian. Walaupun ia sudah berusaha giat, dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar.

2) Teori Belajar Menurut Thorndike

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau tindakan. Dari definisi belajar tersebut maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berujud kongkrit yaitu yang dapat diamati, atau tidak kongkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, namun ia tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah-tingkah laku yang tidak dapat diamati.

3) Teori Belajar Menurut Bruner

Jerome Bruner adalah pengikut setia teori kognitif, khususnya dalam studi perkembangan fungsi kognitif. Ia menandai perkembangan kognitif manusia sebagai berikut:¹⁶

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 40.

- a. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi satu rangsangan.
- b. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan system penyimpanan informasi secara realis.
- c. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan. Hal ini berhubungan dengan kepercayaan pada diri sendiri.
- d. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya.
- e. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia. Untuk memahami konsep-konsep yang ada diperlukan bahasa. Bahasa diperlukan untuk mengkomunikasikan suatu konsep kepada orang lain.
- f. Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

Dalam memandang proses belajar, Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free discovery learning*, ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Jika piaget menyatakan bahwa

perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang, maka Bruner menyatakan bahwa perkembangan bahasa besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif.

2.8.4 Hasil Belajar IPS

2.8.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai.

Dalam Abdurrahman, Keller menyebutkan bahwa: “Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak.”¹⁷ Sedangkan Nana Sudjana menjelaskan bahwa: “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”.¹⁸

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hordward Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni; a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne dalam Nana Sudjana membagi lima kategori hasil

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 27.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 3.

belajar, yakni; a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.¹⁹

- 1) *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) *Ranah psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

¹⁹ *Ibid.*, hal. 22-23.

Menurut Baharuddin dalam Salminawati, identitas manusia dalam Al-Qur'an terdapat juga potensi yang mendorong manusia pada arah dan tindakan, sikap dan perilaku negatif dan merugikan. Sebagaimana firman Allah:

قَالَ يَبْنِي لَا تَقْصُصْ رُءْيَاكَ عَلَى إِخْوَتِكَ فَيَكِيدُوا لَكَ كَيْدًا ۖ إِنَّ الشَّيْطَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوٌّ مُبِينٌ ﴿٥٠﴾

نَسَانِ عَدُوٌّ مُبِينٌ ﴿٥٠﴾

Artinya: Ayahnya berkata: “Hai anakku, janganlah kamu ceritakan mimpimu itu kepada saudara-saudaramu, maka mereka membuat maker (untuk membinasakan) mu. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.”

Uraian diatas pada gilirannya mengantarkan kita pada sebuah kesimpulan bahwa manusia telah diberikan Allah ilmu pengetahuan disamping juga manusia memiliki potensi, dan saran-saran dalam dirinya untuk menemukan, mengembangkan, dan menciptakan ilmu pengetahuan. Inilah salah satu keistimewaan manusia dibandingkan dengan makhluk-makhluk lainnya.²⁰

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

2.8.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada diri seorang anak gejala pertumbuhan dan perkembangan selalu menyatu dalam proses pendidikan atau proses belajar yang dialami anak. Hal ini erat kaitannya dengan tingkat kemampuan, keinginanserta kejenuhan yang

²⁰ Salminawati, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), hal. 40.

menjadi lingkaran bagi kegiatan belajar dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar itu sendiri.²¹

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Hamzah B. Uno meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:²²

a. Faktor Internal

- 1) Faktor Fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lemah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.
- 2) Faktor Psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Adapun beberapa faktor tersebut meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan

²¹ Mardianto, *Psikologi Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2012), hal. 20.

²² Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal. 130-131.

berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udara masih segar dan ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran ini dapat dikondisikan dengan baik, dan membuat siswa yang kurang aktif menjadi lebih aktif belajar dengan permainan games tersebut. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di ruangan maupun di lapangan terbuka sehingga siswa tidak terlihat jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan sarana yang digunakan tidak terlalu rumit, sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh guru. Sehingga proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.9 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Saco dalam buku Rusman, dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap

siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan atau kepandaian untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang lebih pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.²³

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament*

²³ Rusman, *op.cit* hal. 224-225.

(TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.²⁴

2.9.1 Langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT)

Secara runut implementasi *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat komponen utama, yaitu: 1) presentase guru. 2) kelompok belajar. 3) turnamen. 4) pengenalan kelompok.

- 1) Guru menyiapkan:
 - a. Kartu soal.
 - b. Lembar kerja siswa.
 - c. Alat/ bahan.
- 2) Siswa dibagi atass beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
- 3) Guru mengarahkan atauran permainannya.

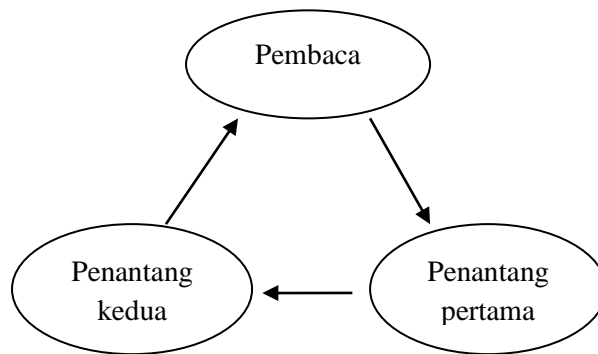
Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut. Seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

²⁴ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *op.cit* hal. 132.

2.9.2 Aturan (Skenario) Permainan

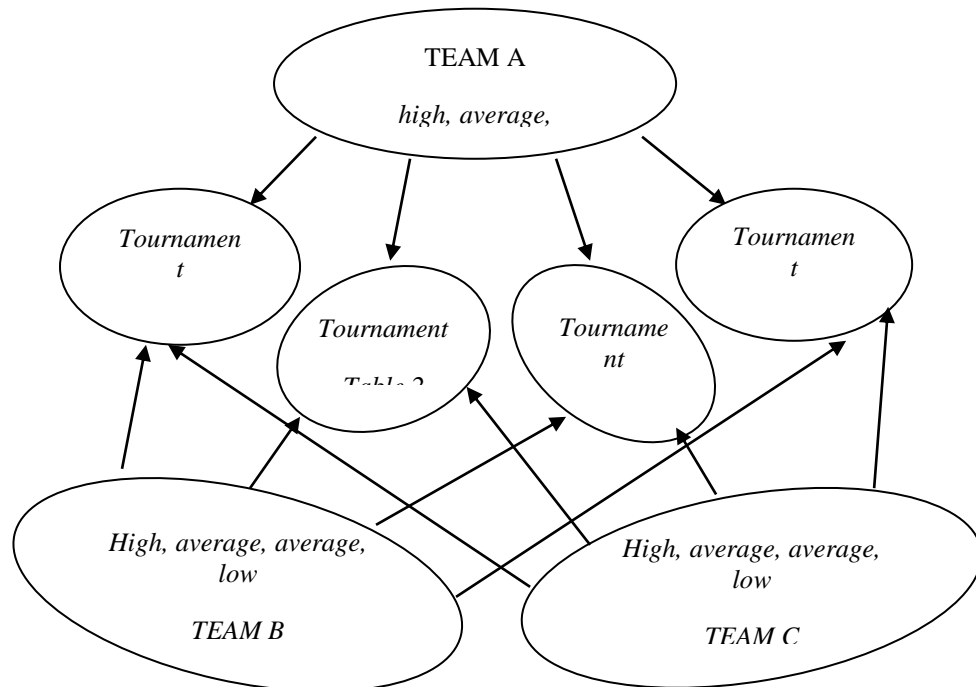
Dalam permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

Kelompok pembaca, bertugas: 1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; 2) baca pertanyaan keras-keras; dan 3) beri jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang II: 1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan 2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).



Gambar 2.1 *Games Rulers*

Secara lengkap mekanisme *games ruler* untuk tiga tim ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Assignment to Tournament Tables

2.9.3 Sistem Perhitungan Point Tournament

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin yang diberikan berdasarkan seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri, poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.²⁵

Menurut Slavin dalam Rusman pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁶

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.

²⁵ *Ibid.*, 132-134.

²⁶ Rusman, *op.cit* hal. 225.

- 2) *Games tournament*.
- 3) Penghargaan kelompok.

2.9.4 Kelebihan *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- 4) Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

2.9.5 Kekurangan *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Menggunakan waktu yang cukup lama.
- 2) Harus dilakukan secara berkesinambungan.
- 3) Materi kurang tertanam baik di dalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.²⁷

2.10 Model Pembelajaran *Konvensional*

Model pembelajaran *konvensional* adalah model pembelajaran yang masih bersifat tradisional, masih menggunakan metode ceramah. Metode ini banyak digunakan guru disekolah saat ini. Kegiatan guru dalam hal ini adalah memberikan penjelasan di depan kelas dan mengadakan Tanya jawab serta memberikan contoh pemecahan masalah. Dengan demikian, metode ceramah tidak hanya sebatas penjelasan-penjelasan yang disampaikan guru. Jika hal itu terjadi, maka peserta didik akan menjadi seorang yang pasif.

²⁷ Istarani, *op.cit* hal. 242.

Apabila ditinjau dari peranan peserta didik dalam metode ceramah yang terpenting adalah mendengarkan dengan teliti serta mencatat yang pokok yang dikemukakan guru. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada peserta didik, tetapi metode ceramah ini tidak dapat ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, maka metode ceramah dapat dipahami adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung kepada peserta didik. Mengingat metode ceramah banyak segi yang kurang menguntungkan, maka penggunaannya harus didukung dengan alat dan media atau dengan metode lain.²⁸

2.11 Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik

²⁸ Haidir dan Salim, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2012), hal. 103-104.

akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.²⁹

Terdapat dalam hadits dijelaskan bahwa Allah akan memberikan kepahaman ilmu bagi siapa saja yang Ia kehendaki.³⁰

تَعَلَّمُوا مِنَ الْعِلْمِ مَا شِئْتُمْ فَإِنَّهُ لَا تُؤْجَرُونَ بِجَمْعِ الْعِلْمِ حَتَّى تَعْمَلُوا (رواه أبو الحسن بن الأهرم

عن أنس).

Artinya: Pelajarilah ilmu yang kalian kehendaki, demi Allah. Kalian tidak akan mendapat pahala karena berhasil mengumpulkan ilmu sebelum kalian mengamalkannya.

Uraian diatas menghantarkan kita pada kesimpulan bahwa ilmu tanpa pengamalan sama dengan pohon yang tak berbuah. Berilah pengajaran yang baik agar mereka paham dan mengerti dengan apa yang kita ajarkan. Sehingga ilmu diamalkan akan menjadi bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Salah satu tantangan mendasar mengajarkan IPS dewasa ini adalah cepat berubahnya lingkungan sosial budaya sebagai kajian materi IPS itu sendiri. Masalah ini semakin serius manakala dihadapkan kenyataan bahwa selama ini mata pelajaran IPS kurang mendapat perhatian semestinya.

Padahal, dengan memahami IPS akan membimbing siswa menghadapi kenyataan dalam lingkungan sosialnya dan dapat menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi dengan lebih arif dan bijaksana.³¹

Pendidikan ilmu sosial di sekolah berbeda tujuannya dengan pendidikan ilmu sosial di perguruan tinggi. Di persekolahan, semua mata pelajaran yang

²⁹ Siti Halimah, *op.cit* hal. 71.

³⁰ Sayyid Ahmad Al-Hasyimi, *Syarah Mukhtaarul Ahaadits* (Bandung: 2010), hal. 375.

³¹ Lif Khoiru Ahmad dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), hal. 5-6.

diajarkan di sekolah umumnya diarahkan dalam rangka menyiapkan siswa untuk belajar lebih lanjut ke jenjang perguruan tinggi dan kedua mempersiapkan siswa untuk terjun ke masyarakat dan memasuki dunia kerja yang tersedia. Pendidikan ilmu sosial yang diajarkan hanya bersifat pengenalan yang kelak jika mereka berminat memperdalamnya ke perguruan tinggi. Perbedaan ini akan berpengaruh terhadap ruang lingkup materi yang harus dikaji oleh siswa.

Ilmu pengetahuan sosial bukanlah ilmu sosial tetapi lebih dekat dengan studi sosial. Pengajaran IPS di sekolah tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis dalam mempelajari, menelaah, dan mengkaji gejala dan masalah sosial. Walaupun harus tetap diakui bahwa induk dari IPS berasal dari rumpun ilmu-ilmu sosial yang banyak dikaji di perguruan tinggi secara spesifik.³²

2.12 Penelitian yang Relevan

1) Hasil Penelitian Nur Laelatul Muna

Berdasarkan hasil penelitian Nur Laelatul yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung” diperoleh hasil *Sig* (2 tailed) pada *equal variance* adalah 0,016 yang berarti $< 0,05$ dan $t_{hitung} 2,417 > t_{tabel} 2,002$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

³² Ahmad Yani, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 2-3.

Persamaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan variabel terkaitnya yaitu hasil belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diterapkan dan *setting* penelitian. Adapun perbedaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.1 Perbedaan penelitian

Nur Laelatul Muna dan Penelitian Rabiatal Khairiah

Perbedaan	Penelitian Nur Laelatul Muna	Penelitian Rabiatal Khairiah
Mata Pelajaran	Matematika	IPS
Populasi	Kelas VII SMPN 1 Sumber Gempol	Kelas V MIN Medan Maimun
Tempat	Sumber Gempol Tulungagung	Medan Maimun Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas
Waktu	Tahun pelajaran 2014/ 2015	Tahun pelajaran 2017/ 2018

2) Hasil penelitian Nur Khadijah

Berdasarkan hasil penelitian Nur Khadijah yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Segiempat di Kelas VII MTs Lembaga Pendidikan Islam PTP IX Saentis Tp. 2014/ 2015”. Dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran

secara konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah 76,21 dengan standar deviasi 25,93. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yang diajar secara konvensional adalah 60,36 dengan standar deviasi 24,32.

Persamaan penelitian Nur Khadijah dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian Nur Khadijah dan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.4

Tabel 2.2 Perbedaan penelitian

Nur Khadijah dengan penelitian Rabiatul Khairiah

Perbedaan	Penelitian Nur Khadijah	Penelitian Rabiatul Khairiah
Variabel Terikat	Berpikir Kritis	Hasil Belajar
Mata Pelajaran	Matematika	IPS
Populasi	Kelas VII MTs Lembaga Pendidikan Islam PTP IX Saentis TA. 2014/ 2015”	Kelas V MIN Medan Maimun TA. 2017/ 2018

2.13 Kerangka Pikir

Kerangka Pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variable-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah

diungkapkan, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terkait.³³

Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Tipe dari model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan.

Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan pokok pemikiran diatas, memungkinkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa dapat menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik.

2.14 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka hipotesis perlu diuji kebenarannya. Dengan demikian maka dapat kita katakana bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya.³⁴ Berdasarkan kajian pustaka yang berkaitan dengan variabel dan kerangka pikir yang diungkapkan maka hipotesis penelitian adalah: “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model

³³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 91.

³⁴ Indra Jaya dan Ardat, *op.cit* hal. 107.

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* yaitu penelitian yang membandingkan dua kelompok sampel yaitu satu kelompok sampel sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol diajar dengan pendekatan konvensional.

Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini akan memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes dengan mengerjakan instrument tes yaitu berupa soal *multiple choice* yang telah divalidasi. Apabila hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap hasil belajar siswa.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Medan Maimun Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB di MIN Medan Maimun yang terdiri dari 2 (Dua) kelas berjumlah 99 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan kelas VB. Kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 37 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol berjumlah 32.

Tabel 3.1 Sampel Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

No	Nama Kelas	Jumlah
1	Kelas Eksperimen	32
2	Kelas Kontrol	28
Jumlah		60

3.4 Definisi Operasional

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa dan komunikasi diantara siswa MIN Medan Maimun khususnya kelas V. sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar. Hasil belajar siswa, yaitu nilai siswa yang diperoleh dari siswa kelas V MIN Medan Maimun pada mata pelajaran IPS yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Dokumentasi dalam penelitian bersifat skunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun, letak geografis madrasah, nilai KKM mata pelajaran IPS, nilai klasikal, dan RPP guru dengan Kompetensi Dasar yang digunakan pada kelas Kontrol.
2. Tes yaitu berupa tes awal dan tes akhir dilakukan dengan butir soal pilihan berganda dengan jumlah soal 20 butir.

Instrument penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran data, dan daya pembeda dari suatu instrument sebelum instrument tersebut digunakan untuk pengambilan data yang berupa tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 option jawaban. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 (satu) dan setiap jawaban yang salah diberi skor 0 (nol). Sebelum pengambilan data terlebih dahulu dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

Adapun kisi-kisi instrumen tes (sebelum dilakukan validasi tes) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2**Tabel Kisi-Kisi Instrumen****Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIN Medan Maimun**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.	2.2.1 Menjelaskan persiapan kemerdekaan Indonesia.	C2	1, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	13
		2.2.2 Menjelaskan alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta	C2	5	1
		2.2.3 Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	C1	2, 3, 4	3
		2.2.4 Menggambarkan peranan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	C3	7, 10, 13	3

“Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur”.³⁵ Soal *pre-test* dan *pos-test* yang akan diujikan pada siswa, terlebih dahulu tes tersebut divalidkan. Tes hasil belajar ini di uji cobakan kepada siswa lain yang di nilai memiliki kemampuan yang sama dengan siswa yang akan diteliti. Untuk melihat karakteristik tes tersebut dilakukan uji:

2.5.1 Validitas Butir Tes

Uji validitas adalah uji kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang sebenarnya. Validitas untuk setiap butir tes di uji dengan rumus kolerasi produk moment dengan cara mengkolerasikan skor butir dengan skor total. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5 %.

Untuk menjelaskan validitas tiap item pertanyaan tes, maka r tersebut dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5 % dan $\alpha = 0,05$. Pada output SPSS 20.0, jika *Corrected Item-Total Correlation* maka instrument dinyatakan valid, dan juga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dianggap tidak valid.

2.5.2 Reliabilitas Tes

Relibilitas suatu instrumen menunjukkan beberapa kali pun data itu diambil akan tetap sama.³⁶ Untuk reliabilitas tes, pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan teknik *Alfa Cronbach* dengan bantuan SPSS 20.0.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument reliabel. Pada *Output* SPSS 17.0, jika *Cronbach's Alpha* $> r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan reliabel.

³⁵ Suharsimi Arikunto. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara, h. 65.

³⁶ Setyosari kunadi, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Teori Sastra* (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 203.

2.5.3 Tingkat Kesukaran

Anas dalam jurnal Ata Nayla Amalia & Ani Widayati bahwa tingkat kesulitan item tes dapat diketahui dari besar kecilnya angka indeks kesukaran yang dapat diperoleh dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*, yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : angka indeks kesukaran item

B : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Suharsimi Arikunto dalam jurnal.. untuk menginterpretasikan terhadap angka indeks kesukaran butir soal digunakan klasifikasi yaitu:

Tabel 3.3

Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	P 0,000 - 0,299	Sukar
2	P 0,300 - 0,699	Sedang
3	P 0,700 - 1,000	Mudah

Soal yang dianggap baik adalah soal yang termasuk katategori sedang, yaitu soal yang memiliki indeks kesukaran 0,300 sampai 0,699.

2.5.4 Daya Pembeda

Suharsimi Arikunto dalam jurnal Ata Nayla Amalia & Ani Widayati bahwa rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : angka indeks diskriminasi

J : jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta tes kelompok atas

J_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A : \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B : \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menginterpretasikan terhadap angka indeks diskriminasi butir soal digunakan klasifikasi yaitu:

Tabel 3.4

Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	$D \ 0,00 - 0,19$	Jelek
2	$D \ 0,20 - 0,39$	Cukup
3	$D \ 0,40 - 0,69$	Baik
4	$D \ 0,70 - 1,00$	Baik Sekali
5	$D \ (-)$	Tidak Baik

Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,40 sampai 0,69.³⁷

2.6 Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi, terlebih dahulu diuji prasyarat analisis data diantaranya: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data adalah menghitung Rata-rata dan mencari Standar Deviasi dengan menggunakan aplikasi *SPSS 20.0 for Windows*.

2.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis pengujian Uji Normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan rumus Lilliefors diantaranya:³⁸

Perumusan Hipotesis

Ha : Sebaran data prestasi belajar tidak berdistribusi normal.

Ho : Sebaran data prestasi belajar berdistribusi normal.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 20.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data berdistribusi normal, dan jika signifikansi $< 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal.

³⁷ Ata Nayla Amalia dan Ani Widayati, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 1, 2012), hal. 12-13.

³⁸ Indra Jaya Dan Ardat, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan* (Jakarta: Perdana Mulya Sarana, 2013). hal. 252-253.

Langkah-langkah Uji Normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20.0 adalah:

1. Masukkan data dalam sheet SPSS, dengan kolom pertama untuk *Post_Kontrol* dan kolom kedua untuk *Post_Eksperimen*.
2. Gantilah nama pada *Variable View* dengan *Post_Kontrol* dan *Post_Eksperimen*.
3. Gantilah *Decimals* dengan 0.
4. Bukalah *Data View*, masukkan nilai ke kolom *Post_Kontrol* dan *Post_Eksperimen*.
5. Klik *Analyze – Nonparametric Tests – Legacy Dialogs – 1-Sample K-S*.
6. Blog semua variabel dan pindahkan ke *Test Variable List*
7. Klik OK

2.6.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variabel penelitian. Rumus homogenitas perbandingan varians adalah sebagai berikut:³⁹

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$$H_o : \sigma^2_1 : = \sigma^2_2$$

$$H_a : \sigma^2_1 : \neq \sigma^2_2$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil.}}$$

³⁹ *Ibid.* hal. 261 – 263.

Dengan ketentuan

S_1^2 : simpangan baku terbesar

S_2^2 : simpangan baku terkecil

Dimna $dk = n - 1$.

Kriteria pengujiannya adalah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data yang dinyatakan tidak homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen.

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *One Way Anova* pada *SPSS* versi 20.0.

Langkah-langkah dalam Uji Homogenitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 20.0 adalah:

1. Masukkan data dalam sheet *SPSS* dengan kolom pertama untuk kelas Kontrol dan kolom kedua untuk kelas Eksperimen.
2. Gantilah *Name* pada *Variable View* dengan *Post_Kontrol* dan *Post_Eksperimen*.
3. Gantilah *Decimal* pada *Variable View* dengan 0.
4. Masukkan nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada *Data View*.
5. Dari menu *SPSS*, pilih *Analyze*, kemudian *Compare Mean – One Way Anova*.
6. Masukkan varibel Y ke kotak *Independent List* dan variabel X ke kotak *Factor*, lalu klik *Option*.
7. Pada menu *Option*, beri tanda pada *Homogeneity of Variance Test*, lalu klik *continue*.
8. Klik OK

2.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah pengujian uji normalitas dan homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui adanya tidaknya perbedaan rata-rata dari sampel yang digunakan.

Rumus Hipotesis:

$H_0 : \mu \geq \mu_2$: (tidak ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT)

$H_a : \mu_A \leq \mu_B$: (ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT).

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $(DK) = n_1 - n_2$.

Penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan bantuan program *SPSS 20.0*. jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima. Ketika $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.

Ketika $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan ($t \text{ tabel}$) dengan jumlah responden $30 = 0,361$.

Langkah-langkah dalam Uji Hipotesis dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20.0* adalah:

1. Gantilah *Name* pada *Variable View*, kolom pertama untuk nilai dan kolom kedua untuk kelompok.
2. Masukkan data nilai *Pos_Kontrol* dan *Post_Eksperimen* ke *Data View*.
3. Dari menu *SPSS*, pilih *Analyze – Compare Means - Independent-Samples T Test*.
4. Pindahkan variabel nilai ke *Test Variable (S)* dan variabel kelompok ke *Grouping Variable*.
5. Selanjutnya klik *Option*, pilih *Exclude Cases Analysis by Analysis –* klik *Continue*.
6. Klik *OK*.

2.6.4 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Sebelum Penelitian

Langkah yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian adalah mengurus surat izin dari Universitas Islam Negeri (UIN) untuk melakukan penelitian di MIN Medan Maimun. Tahap persiapan sebelum penelitian diantara adalah:

- a. Menetapkan lokasi, waktu, dan kelas yang akan diteliti.
- b. Menetapkan materi dan menyusun RPP.
- c. Menyusun instrument penelitian.
- d. Menentukan sampel penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan tahap kedua setelah tahap persiapan sebelum penelitian. Tahap pelaksanaan diantara adalah:

- a. Menguji coba instrument penelitian.
- b. Mengolah dan menganalisis data uji coba instrument.
- c. Memberikan pertanyaan *pre-test* pada siswa.
- d. Menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
- e. Memberikan *post-test* pada siswa.

3. Tahap penyelesaian penelitian

Tahap penyelesaian penelitian merupakan tahap akhir dari proses penelitian yang dilakukan. Adapun tahap penyelesaian penelitian diantaranya adalah:

- a. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.
- b. Menguji hipotesis penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MIN Medan Maimun yang terletak di Jalan Pertahanan Patumbak Kec. Medan Amplas. Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah kelas V_A dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas V_B dengan jumlah siswa 28 orang. Sarana dan prasarana di MIN Medan terdiri dari:

Tabel 4.1

Sarana Prasana MIN Medan Maimun

No.	Keterangan Gedung	Jumlah
1	Ruang Kepala	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Perpustakaan	1
4	Ruang TU	1
5	Ruang Bendahara	1
6	Ruang UKS	1
7	Ruang Kamar Mandi Kepala	1
8	Ruang Kamar Mandi Guru	1
9	Ruang Kamar Mandi Siswa	3
10	Lapangan Badminton	1
11	Kantin	2
12	Musholla	1
13	Tempat Parkir	1

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlihat lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Model pembelajaran TGT dapat

membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Adapun instrument yang digunakan pada kelas V yaitu soal *pre-test* dan soal *post-test* yang telah divalidkan. Setelah diuji kevalidannya, terdapat 20 soal yang dinyatakan valid. Soal tersebut yang digunakan untuk penelitian di kelas V_A dan kelas V_B MIN Medan Maimun.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari tes hasil belajar siswa berupa soal *post-test* yang diberikan pada dua kelas yang berbeda. Kelas V_A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas V_B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Konvensional*. Soal *pre-test* diberikan sebelum siswa diberi perlakuan dengan model yang digunakan, sedangkan soal *post-test* diberikan setelah siswa diberi perlakuan untuk mengetahui perbandingan pengaruh pembelajaran hasil belajar siswa dalam memenuhi konsep.

4.2 Uji Persyaratan Analisis

Instrument penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. sebelum mengkaji kesamaan rata-rata kedua kelas dengan menggunakan analisis *Independent Sample T-Test*, maka diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis.

4.2.1 Hasil Validitas Butir Tes

Setelah dilakukan uji coba instrument berdasarkan hasil perhitungan dan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} , maka hasil dari uji coba 30 butir soal terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid karena nilai $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$. nilai r_{tabel} didapat dari daftar nilai kritis *r Product Momen* dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan $N=30$, maka didapat $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Adapun tabel hasil validitas berdasarkan *SPSS versi 20.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Validitas Butir Tes

	Corrected Item Total Correlation (r_{hitung})	r_{tabel}	Keputusan
Pertanyaan 1	0.405	0.361	Valid
Pertanyaan 3	0.418	0.361	Valid
Pertanyaan 4	0.474	0.361	Valid
Pertanyaan 5	0.547	0.361	Valid
Pertanyaan 7	0.509	0.361	Valid
Pertanyaan 8	0.370	0.361	Valid
Pertanyaan 9	0.476	0.361	Valid
Pertanyaan 10	0.401	0.361	Valid
Pertanyaan 11	0.378	0.361	Valid
Pertanyaan 12	0.453	0.361	Valid
Pertanyaan 14	0.446	0.361	Valid
Pertanyaan 17	0.491	0.361	Valid
Pertanyaan 18	0.446	0.361	Valid
Pertanyaan 19	0.418	0.361	Valid
Pertanyaan 22	0.504	0.361	Valid

Pertanyaan 24	0.432	0.361	Valid
Pertanyaan 25	0.415	0.361	Valid
Pertanyaan 28	0.471	0.361	Valid
Pertanyaan 29	0.427	0.361	Valid
Pertanyaan 30	0.482	0.361	Valid

4.2.2 Reliabilitas Tes

Uji coba Reliabilitas yang telah dilakukan secara keseluruhan diperoleh dari hasil *SPSS versi 20.0*, bahwa indeks kolerasi r_{11} tes dari 30 butir soal sebesar 0,723 dengan r_{tabel} 0,361 sehingga tingkat kereliabelannya dikategorikan tinggi.

Tabel 4.3 Reliabilitas Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	30

Tabel 4.4

Kriteria Reliabilitas suatu tes

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,19$	Sangat Rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,39$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,59$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,79$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

4.2.3 Tingkat Kesukaran

Pada perhitungan tingkat kesukaran menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Terdapat 20 butir soal yang telah divalidkan. Soal yang

dianggap baik adalah soal yang termasuk kategori sedang, yaitu soal yang memiliki indeks kesukaran 0,300 sampai 0,699.

Tabel 4.5

Kriteria Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	$P = 0,000 - 0,299$	Sukar
2	$P = 0,300 - 0,699$	Sedang
3	$P = 0,700 - 1,000$	Mudah

Tabel 4.6

Hasil Tingkat Kesukaran Soal

No Item	P	Keterangan
1	0,5	Sedang
3	0.6	Sedang
4	0.766667	Mudah
5	0.866667	Mudah
7	0.7	Sedang
8	0.866667	Mudah
9	0.933333	Mudah
10	0.6	Sedang
11	0.7	Mudah
12	0.7	Mudah
14	0.866667	Mudah
17	0.733333	Mudah
18	0.866667	Mudah
19	0.8	Mudah
22	0.8	Mudah
24	0.733333	Mudah

25	0.7	Mudah
28	0.866667	Mudah
29	0.966667	Mudah
30	0.8	Mudah

4.2.4 Daya Pembeda

Pada perhitungan daya pembeda menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa, sehingga termasuk dalam kelompok kecil. Dalam kelompok kecil untuk menghitung daya pembeda terlebih dahulu dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah.

Jumlah kelompok atas terdapat 15 siswa dan jumlah kelompok bawah terdapat 15 siswa. Cara mengetahui daya pembeda dengan cara sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B.$$

Tabel 4.7

Kriteria Perhitungan Daya Pembeda

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	D 0,00 – 0,19	Jelek
2	D 0,20 – 0,39	Cukup
3	D 0,40 – 0,69	Baik
4	D 0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	D (-)	Tidak Baik

Tabel 4.8
Hasil Daya Pembeda Soal

No Item	<i>D</i>	Keterangan
1	0.066667	Jelek
2	-0.26667	Tidak Baik
3	0.133333	Jelek
4	-0.2	Tidak Baik
5	0	Jelek
6	0.2	Cukup
7	0.066667	Jelek
8	0.133333	Jelek
9	-0.13333	Tidak Baik
10	0.4	Baik
11	0.066667	Jelek
12	-0.06667	Tidak Baik
13	0.066667	Jelek
14	0.133333	Jelek
15	-0.33333	Tidak Baik
16	-0.06667	Tidak Baik
17	-0.13333	Tidak Baik
18	0.133333	Jelek
19	0	Jelek
20	-0.33333	Tidak Baik
21	0.066667	Jelek
22	0.133333	Jelek
23	0.333333	Cukup
24	-0.26667	Tidak Baik
25	-0.06667	Tidak Baik
26	0	Jelek
27	0.266667	Cukup
28	0	Jelek
29	0.066667	Jelek
30	-0.26667	Tidak Baik

Tabel 4.9
Analisis Daya Pembeda Yang Diperoleh

Baik	Cukup	Jelek	Tidak Baik
1	3	15	11

4.2.5 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan statistik *Kolmogrov-Smirnov*, dengan bantuan *SPSS version 20.0 for Windows* dengan tingkat signifikansi 0,05, *output* dari uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* yang dianalisis dengan *SPSS 20.0* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal apabila $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha = 0.05$ tetapi jika $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha = 0.05$, maka sampel tak berdistribusi normal.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil kelas kontrol dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional mengalami kenaikan pada nilai *Posttest*, namun masih dalam kategori rendah. Terdapat 9 orang siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan data yang didapat dari hasil kelas Eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami kenaikan yang signifikan pada nilai *Posttest*, Terdapat 27 orang siswa yang mencapai nilai KKM = 75. Dan terdapat 5 orang siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

Tabel 4.10
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai_Kontrol	Nilai_Eksperimen
N		28	32
	Mean	64.82	83.44
Normal Parameters ^{a,b}	Std.	13.505	9.370
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	.139	.164
	Positive	.139	.097
	Negative	-.096-	-.164-
Kolmogorov-Smirnov Z		.738	.930
Asymp. Sig. (2-tailed)		.647	.353

a. *Test distribution is Normal.*

b. *Calculated from data.*

Pengujian normalitas dengan *Kolmogrov-Smirnov Z* terlihat bahwa Kelompok Eksperimen mendapat nilai harga *Kolmogrov-Smirnov Z* sebesar 0.930 dan signifikansi sebesar 0,353. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Pada Kelompok Kontrol Pengujian normalitas dengan *Kolmogrov-Smirnov Z* terlihat bahwa Kelompok Kontrol mendapat nilai harga *Kolmogrov-Smirnov Z* sebesar 0.738 dan signifikansi sebesar 0,647. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Dengan demikian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol berasal dari populasi normal.

4.2.6 Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *SPSS versi 20.0* maka diperoleh data yang menyatakan bahwa yang kelas yang digunakan telah memenuhi syarat yaitu homogen.

Tabel 4.11

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.303	6	17	.082

Dari hasil statistik *output SPSS versi 20.0* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.082. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung $> \alpha = 0.05$. maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data mempunyai tingkat varian yang sama. Setekah dilakukan Uji Normalitas dan

Uji Homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan Uji Hipotesis.

4.2.7 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0.05 dan tingkat kepercayaan 95%. pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan data *Posttest* siswa dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan nilai *Standart Deviasi* pada kelas control dan kelas Eksperimen. Data hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.12
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	3.497	.067	-6.266	58	.000	-18.616	2.971	-24.563	-12.669
Nilai Equal variances not assumed			-6.119	47.238	.000	-18.616	3.043	-24.736	-12.496

Ketika $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.

Ketika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (t_{tabel}) dengan jumlah responden $30 = 0,361$. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa $0.067 > 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.

4.3 Hasil Analisis Data

4.3.1 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (V_A) dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pengujian tes hasil belajar siswa dalam penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan soal *Pretest* sebanyak 20 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan soal *posttest* sebanyak 20 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan model yang telah digunakan. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan skala 100.

Tabel 4.13
Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	N Jumlah Siswa	32	32
2	Jumlah Nilai	1.325	2.670
3	Rata-rata	41.41	83.44
4	Varians	81.023	87.802
5	Maksimum	55	100
6	Minimum	20	65

Hasil belajar siswa kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan memperoleh jumlah nilai 1.325 dengan nilai rata-rata 41,41. Skor nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 20 dan skor nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 55. Sedangkan hasil belajar siswa kelas Eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) memperoleh jumlah nilai 2.670 dengan nilai rata-rata 83,44. Skor nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 65 dan skor nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 100.

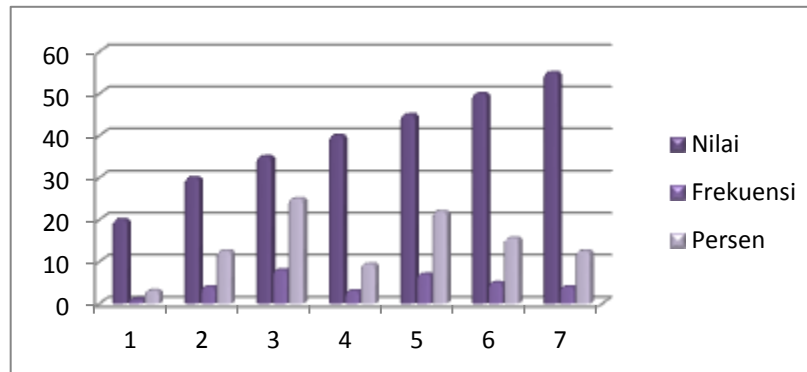
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan memperoleh nilai rata-rata diatas KKM 72 pada mata pelajaran IPS. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuin aplikasi *SPSS versi 20.0*.

Tabel 4.14
Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	20	1	3.1
2	30	4	12.5
3	35	8	25.0
4	40	3	9.4

5	45	7	21.9
6	50	5	15.6
7	55	4	12.5
Total		32	100.0

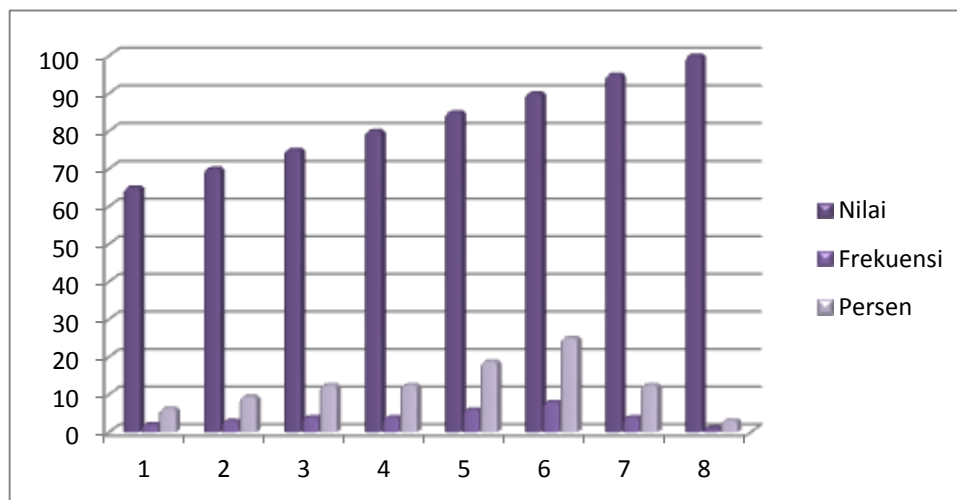
Grafik 4.1 Pre-Tes Kelas Eksperimen



Tabel 4.15

Nilai Post-test Eksperimen

No	Nilai	frekuensi	Persen
1	65	2	6.3
2	70	3	9.4
3	75	4	12.5
4	80	4	12.5
5	85	6	18.8
6	90	8	25.0
7	95	4	12.5
8	100	1	3.1
Total		32	100.0

Grafik 4.2 *Post-Tes* Kelas Eksperimen

4.3.2 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (V_B) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pengujian tes hasil belajar siswa dalam penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan soal *Pretest* sebanyak 20 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Konvensional* agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan soal *posttest* sebanyak 20 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan model yang telah digunakan. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan skala 100.

Tabel 4.16

Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	N Jumlah Siswa	28	28

2	Jumlah Nilai	1.340	1.815
3	Rata-rata	9.57	64.82
4	Varians	4.698	182.374
5	Maksimum	14	90
6	Minimum	5	40

Hasil belajar siswa kelas Kontrol sebelum diberikan perlakuan memperoleh jumlah nilai 1.340 dengan nilai rata-rata 9.57. Skor nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 25 dan skor nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 90. Sedangkan hasil belajar siswa kelas Kontrol dengan menggunakan Model Pembelajaran *Konvensional* memperoleh jumlah nilai 1.815 dengan nilai rata-rata 64.82. Skor nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 40 dan skor nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 90.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan memperoleh nilai rata-rata diatas KKM 72 pada mata pelajaran IPS. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi *SPSS versi 20.0*.

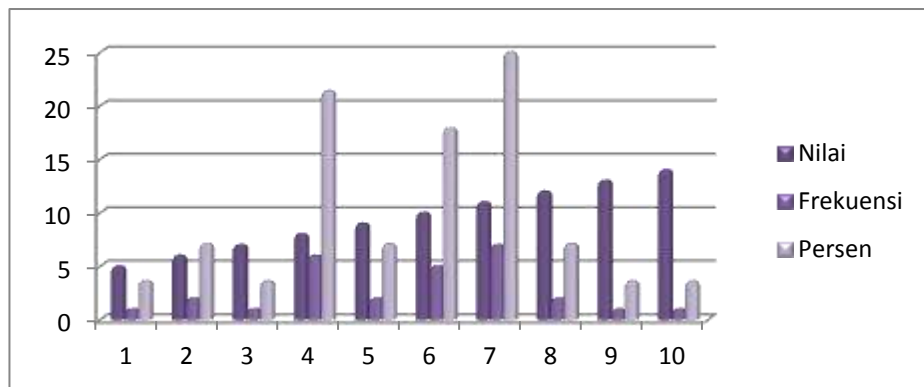
Tabel 4.17

Nilai *Pretest* Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	5	1	3.6
2	6	2	7.1
3	7	1	3.6
4	8	6	21.4
5	9	2	7.1
6	10	5	17.9
7	11	7	25.0

8	12	2	7.1
9	13	1	3.6
10	14	1	3.6
Total		28	100.0

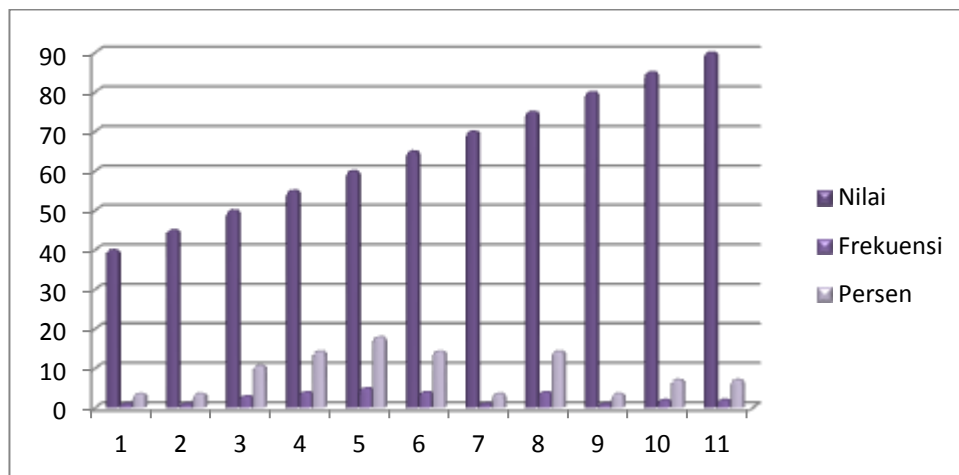
Grafik 4.3 *Pre-Tes* Kelas Kontrol



Tabel 4.18

Nilai *Post-test* Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	40	1	3.6
2	45	1	3.6
3	50	3	10.7
4	55	4	14.3
5	60	5	17.9
6	65	4	14.3
7	70	1	3.6
8	75	4	14.3
9	80	1	3.6
10	85	2	7.1
11	90	2	7.1
Total		28	100.0

Grafik 4.4 Post-Tes Kelas Kontrol

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlihat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Dalam model pembelajaran TGT ini siswa harus dapat bertanggungjawab atas materi dan juga tugas yang diemban dari kelompoknya, siswa harus mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPS di Kelas V MIN Medan Maimun dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan merangsang siswa untuk giat belajar.

Sebagai contoh pada pembelajaran di kelas eksperimen, sebelum membagi bahan pelajaran yang akan diberikan, guru memperkenalkan materi IPS dan

memperlihatkan beberapa *slide* mengenai materi yang akan dibahas. Hal ini bertujuan untuk merangsang respon siswa untuk lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dibahas. Setelah itu guru menerangkan dan menjelaskan materi yang akan mereka bahas sendiri dan yang akan mereka pertandingkan dalam turnamen.

kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Dalam setiap kelompok guru memilih masing-masing siswa tersebut, yang di dalamnya berisikan siswa yang memiliki tingkat akademik yang tinggi, siswa yang memiliki tingkat akademik yang sedang, dan ada pula siswa yang memiliki tingkat akademik yang rendah. kemudian guru memberikan lembar materi kepada setiap kelompok untuk memperlajarnya. Siswa dengan suka hati menerima dan mengikuti arahan guru untuk berdiskusi dan memberikan saran serta masukan terhadap kelompoknya. Dari sinilah terlihat peranan siswa dalam pembelajaran serta penerimaan siswa terhadap anggota kelompok yang mungkin bukan dari teman dekatnya di kelas.

Setelah diskusi dalam kelompok selesai maka pembelajaran dilanjutkan dengan pertandingan turnamen, yang masing-masing kelompok harus memilih minimal tiga anggota dalam setiap kelompoknya. Dalam pertandingan terdapat tiga meja turnamen. Meja A untuk kelompok 1, meja B untuk kelompok 2, meja C untuk kelompok 3.

Sebelum pertandingan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu cara-cara yang akan dilakukan dalam pertandingan tunamen. Setelah pertandingan dimulai, untuk peserta kelompok pertama yang berada di meja A, mengambil kartu yang telah disediakan oleh guru. Kartu tersebut berupa angka yang akan dicocokkan

dengan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru. Jika kelompok pertama menjawab benar, maka kartu tersebut menjadi miliknya. Dan jika kelompok pertama menjawab salah, maka kartu tersebut diberikan oleh kelompok kedua. Sampai pertanyaan tersebut dapat terjawab dengan benar, bagi kelompok yang menjawab benar maka kartu tersebut akan menjadi miliknya.

Setelah pertandingan selesai, kartu-kartu angka yang berhasil diperoleh pada setiap masing-masing kelompok akan dihitung. Tim dengan jumlah kartu terbanyak, maka tim tersebut yang memperoleh nilai tertinggi dan akan mendapat penghargaan berupa hadiah yang telah disediakan oleh guru.

Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.

Keunggulan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Siswa menjadi lebih antusias dalam menerima pembelajaran.
3. Siswa menjadi lebih bertanggungjawab dan dapat menerima perbedaan yang dimiliki teman sekelompoknya.
4. Siswa menjadi lebih menghargai pendapat temannya, sehingga membentuk kerjasama yang baik.
5. Pengaruh hasil belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20.0 for Windows* yang digunakan peneliti, bahwa ketika $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun.

Ketika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (t_{tabel}) dengan jumlah responden $30 = 0,361$. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa $0.067 > 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun T.A 2017/2018.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa terdapat keterbatasan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) harus memiliki persiapan yang cukup. Tidak hanya untuk memulai pelajaran saja, tetapi harus mampu menguasai kelas.
2. Materi yang digunakan harus sesuai, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

3. Peneliti juga harus dapat memilih kelompok yang telah disesuaikan dengan tingkatan akademik yang dimiliki siswa, agar proses pertandingan turnamen lebih seru dan menarik.
4. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memerlukan banyak biaya untuk pembelajaran.
5. Memerlukan waktu yang lebih lama, karena banyak tahap yang harus dilakukan. Terlebih pada tahap ketika melakukan pertandingan turnamen.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V MIN Medan Maimun, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen.
2. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.
3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 83.44 dengan standar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505. Sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil t_{hitung} dan t_{tabel} , maka yang dihasilkan adalah $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar

dengan model *Team Games Tournament* pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (t tabel) dengan jumlah responden 30 = 0,361. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa $0.067 > 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.

5.2 Saran

1. Diharapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan disekolah MIN Medan Maimun. Karena tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar saja, tetapi dapat pula meningkatkan minat belajar siswa dan berantusias dalam setiap pelajaran.
2. Meningkatkan kinerja guru agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, dan memahami karakter yang dimiliki oleh setiap siswa.
3. Setiap guru sebaiknya lebih ditingkatkan dalam penggunaan model, metode, maupun media dalam penyampaian materi, agar siswa dapat lebih mudah memahami apa yang telah disampaikan berkenaan dengan pelajaran yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana, (2012), *Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Abdurrahman, Mulyono (2012), *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Al-Hasyimi, Sayyid, (2010), *Syarah Mukhtaarul Ahaadits*, Bandung.
- Ahmad, Lif Khoiru, dan Amri, Sofan, (2011), *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ananda, Rusydi, dan Amiruddin, (2017), *Inovasi Pendidikan*, Medan: CV. Widia Puspita.
- Arikunto, Suharsimi (2010), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Uno, Hamzah, (2011), *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah, dan Nurdin Mohammad, (2014), *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri, (2012), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haidir dan Salim, (2012), *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing.
- Halimah, Siti, (2010), *Telaah Kurikulum*, Medan: Perdana Publishing.
- Hamalik,Oemar, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibnu Badar AL-Tabany, Trianto, (2014), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Istarani, (2014), *58 Model Pembelajaran Inovatif* , Medan: Media Persada.
- Jaya, Farida, (2015), *Perencanaan Pembelajaran*, Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
- Jaya, Indra, dan Ardat, (2013). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Jakarta: Perdana Mulya Sarana.
- Kunadi, Setyosari, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Teori Sastra*, Jakarta: Kencana.
- Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.
- Mudlofir, Ali, (2016), *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nayla Amalia, Ata, dan Widayati, Ani, (2012), *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 1.

- Rusman, (2011), *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salminawati, (2011), *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sudjana, Nana, (2009), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, dan Jihad, Asep, (2013), *Menjadi Guru Professional*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Umar, Bukhari, (2012), *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Amzah.
- UU SIKDIKNAS RI No. 20 Th. 2003 Bab II pasal 3, (2006), Jakarta: Sinar Grafika.
- Yani, Ahmad (2009), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : MIN MEDAN MAIMUN

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ II

Materi : Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Indikator

- 2.2.1 Menjelaskan persiapan kemerdekaan Indonesia
- 2.2.2 Menjelaskan alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- 2.2.3 Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- 2.2.4 Menggambarkan peranan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui persiapan kemerdekaan Indonesia
2. Siswa dapat mengetahui alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta

3. Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
4. Siswa dapat mengetahui peranan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

E. Materi Pembelajaran

A. Persiapan kemerdekaan Indonesia

1. Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia

- Pembentukan BPUPKI
- Pembentukan PPKI
- Peristiwa Rengasdengklok
- Detik-Detik Proklamasi

F. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Penugasan
2. Model : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

G. Alat dan Sumber Belajar

Media :

- Gambar tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Kartu soal dan jawaban

Sumber Belajar:

- Buku Paket IPS Kelas V SD/MI. Penulis: Siti Syamsiyah, dkk. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Tahun: 2008 hal 90-93.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	A. Kegiatan Awal: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam pembuka ▪ Guru mengajak peserta didik berdoa untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru mengisi daftar hadir (absen) ▪ Guru melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik 	30 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
	<p>B. Kegiatan Inti:</p> <p>1. <i>Eksplorasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik ▪ Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari ▪ Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran ▪ Guru menjelaskan seputar materi pembelajaran yaitu Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan ▪ Guru menjelaskan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) kepada peserta didik ▪ Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II, penantang III ▪ Guru mempersiapkan kartu untuk peserta didik ▪ Guru mempersiapkan kuis untuk peserta didik ▪ Guru menjelaskan langkah kerja dalam model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) <p>2. <i>Elaborasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa saat melakukan kegiatan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ▪ Setiap kelompok melakukan tugasnya masing-masing ▪ Kelompok pembaca mengocok kartu dan membacakan soal kuis sesuai dengan kartu yang didapat ▪ Kelompok pembaca membacakan soal dan menjawabnya ▪ Penantang I memberikan jawaban yang berbeda dari jawaban kelompok pembaca ▪ Penantang II memeriksa jawaban dan boleh juga memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan ▪ Untuk putaran berikutnya permainan terus berlanjut sampai waktu yang telah ditentukan guru ▪ Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain dan memastikan bahwa siswa memahami prosedur permainan ▪ Setiap peserta didik mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan ▪ Para pemain mencatat nomor yang mereka menangkan pada lembar skor permainan kolom untuk game. ▪ Peserta didik menghitung poin-poin turnamen yang dikumpulkan dan mengumpulkannya pada lembar skor permainan. ▪ Guru menentukan skor setiap tim ▪ Guru memindahkan poin-poin turnamen dari setiap peserta didik ke lembar rangkuman dari timnya masing- 	85 Menit

	<p>masing, menambahkan seluruh skor anggota tim, dan membagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan apresiasi atau reward kepada tim yang memenuhi kriteria <p>3. <i>Konfirmasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui ▪ Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari ▪ Guru memberikan soal posttest kepada peserta didik ▪ Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 	
	<p>C. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyimpulkan materi pembelajaran ▪ Guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar siswa ▪ Guru mengajak siswa berdoa ▪ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	25 Menit

I. Penilaian

- Teknik Penilaian : Tugas Individu
- Prosedur Penilaian : Hasil dan Proses
- Bentuk : Latihan soal
- Instrumen : Lembar Kerja Siswa (LKS)

Format Penilaian Hasil KKM:

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan

Indikator Penilaian :

Masing-masing jawaban benar memiliki bobot skor 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Penilaian

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotorik	Jumlah Skor	Nilai

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Medan, April 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah MI

Guru Tematik Kelas VA

Mahasiswa Peneliti

(Dra. Eli Syafrida)

(Zulfadhli, S.Pd.I)

(Rabiatul Khairiah)

NIP.196708271996032001

NIP.197912082005011006

NIM. 36.14.3.060

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : MIN MEDAN MAIMUN

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ II

Materi : Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

J. Standar Kompetensi

3. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

K. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

L. Indikator

- 2.2.5 Menjelaskan persiapan kemerdekaan Indonesia
- 2.2.6 Menjelaskan alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- 2.2.7 Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- 2.2.8 Mengidentifikasi peranan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

M. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa dapat mengetahui persiapan kemerdekaan Indonesia
6. Siswa dapat mengetahui alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta

7. Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
8. Siswa dapat mengetahui peranan beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

N. Materi Pembelajaran

B. Persiapan kemerdekaan Indonesia

2. Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia

- Pembentukan BPUPKI
- Pembentukan PPKI
- Peristiwa Rengasdengklok
- Detik-Detik Proklamasi

O. Metode dan Model Pembelajaran

3. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Penugasan
4. Model : Konvensional

P. Alat dan Sumber Belajar

Media :

- Slide Power Point yang berisikan materi persiapan kemerdekaan Indonesia

Sumber Belajar:

- Buku Paket IPS Kelas V SD/MI. Penulis: Siti Syamsiyah, dkk. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Tahun: 2008 hal 90-93.

Q. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	D. Kegiatan Awal: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam pembuka ▪ Mengajak siswa berdo'a untuk mengawali pelajaran. ▪ Mengisi daftar hadir (absen) ▪ Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran 	20 Menit

	<p>E. Kegiatan Inti:</p> <p>4. <i>Eksplorasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik ▪ Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran ▪ Guru menjelaskan seputar materi pembelajaran yaitu Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan ▪ Guru memfasilitasi peserta didik seperti power point untuk memacu rasa ingin tahu peserta didik terhadap bentuk persiapan kemerdekaan Indonesia <p>5. <i>Elaborasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mengerjakan soal pretest yang telah diberikan ▪ Setelah selesai mengerjakan soal pretest, peserta didik mendengarkan penjelasan guru ▪ Peserta didik mendiskusikan peristiwa apa saja yang terjadi saat Indonesia mempersiapkan kemerdekaan ▪ Peserta didik ditugaskan mengenali tokoh-tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia <p>6. <i>Konfirmasi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui ▪ Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari ▪ Guru memberikan soal posttest kepada peserta didik ▪ Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 	65 Menit
	<p>F. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyimpulkan materi pembelajaran ▪ Guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar siswa ▪ Guru mengajak siswa berdoa'a ▪ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20 Menit

I. Format Penilaian Hasil KKM:

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan

Indikator Penilaian :

Masing-masing jawaban benar memiliki bobot skor 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Penilaian

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotorik	Jumlah Skor	Nilai

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

Medan, April 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah MI

Guru Tematik Kelas VA

Mahasiswa Peneliti

(Dra. Eli Syafrida)

(Dra. Arjuna)

(Rabiatul Khairiah)

NIP.196708271996032001

NIP.196710061998032001

NIM. 36.14.3.060

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi isi dan bentuk instrumen soal pada penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games (TGT) Tournament untuk Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun*” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Rabiatul Khairiah

NIM : 36143060

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/ Valid dengan Catatan/ Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 April 2018

Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi isi dan bentuk instrumen soal pada penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk*

Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Rabiatul Khairiah

NIM : 36143060

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut (√):

- ☐ Sudah memenuhi syarat
- ☐ Memenuhi syarat dengan catatan
- ☐ Belum memenuhi syarat

Catatan (bila perlu):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, 19 April 2018
Ahli Materi,

Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPS

Sasaran Program : Siswa MIN Medan Maimun Kelas V

Peneliti : Rabiatul Khairiah

NIM : 36143060

Ahli Materi dan Bentuk Soal : Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator				

	2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.				
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif 3. Pilihan jawaban homogen dan logis 4. Panjang pendek pilihan relative sama 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi “semua jawaban di atas salah”				
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama				

Keterangan:

T = Tepat

CT = Cukup Tepat

KT = Kurang Tepat

TP = Tidak Tepat

Medan, 19 Maret 2018
Ahli Materi,

Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

PENILAIAN AHLI
(Expert Judgement)

Judul Skripsi : “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun”

Oleh : Rabiatal Khairiah

No	Aspek	Nilai			
		T	CT	KT	TP
1	Petunjuk pengisian instrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai ejaan yang				

	disempurnakan (EYD)				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian definisi operasional dengan grand teori				

Keterangan:

T = Tepat

CT = Cukup Tepat

KT = Kurang Tepat

TP = Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/ tidak dapat digunakan

Medan, 19 April 2018

Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

LEMBAR VALIDITAS TES

Nama Sekolah : MIN Medan Maimun

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : IPS

Indikator :

2.2.9 Menjelaskan persiapan kemerdekaan Indonesia

2.2.10 Menjelaskan alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta

2.2.11 Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

2.2.12 Mengidentifikasi Peranan Beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Keterangan : V = Valid

VR = Valid dengan Revisi

TV = Tidak Valid

Petunjuk: Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia.

No	Soal	V	VR	TV
1	Tindakan para pejuang Indonesia dalam memanfaatkan masa kosong setelah Jepang menyerah kepada Sekutu adalah a. Mendata sisa tentara Jepang yang ada b. Mempersiapkan kemerdekaan secara matang c. Menyusun benteng pertahanan rakyat b. Mengamankan daerah Rengasdengklok			
2	Faktor yang mendorong para pemuda Indonesia mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mengumumkan proklamasi kemerdekaan adalah a. Jepang telah menyerah kepada Sekutu b. Belanda akan kembali menduduki Indonesia c. Indonesia mendapat dukungan internasional b. Hiroshima dan Nagasaki dibom atom Amerika Serikat			
3	Siapakah tokoh yang mengusulkan teks proklamasi kemerdekaan ditandatangani oleh Soekarno-Hatta adalah a. B.M Diah b. Ahmad Subarjo c. Sayuti Melik d. Sukarni			
4	Berikut ini tokoh yang mengusulkan dasar-dasar negara, kecuali.... a. Ahmad Subarjo b. Muhammad Yamin c. Prof. Dr. Soepomo b. Ir. Soekarno			
5	Ketua Badan Penyelidik Usaha-usaha Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) adalah a. Kumakici Harada b. Ichibangase			

	c. Radjiman Wedyodiningrat d. Sukarno			
6	Siapakah yang mengusulkan “Pancasila” untuk dasar negara a. Ahmad Subarjo b. Mr. Muhammad Yamin c. Ir. Sukarno d. Prof. Dr. Mr. Supomo			
7	Tujuan Jepang memberikan janji kemerdekaan kepada Indonesia adalah a. Agar Indonesia menjadi negara maju b. Agar Indonesia mau membantu Jepang melawan sekutu c. Agar Indonesia mau menyerah kepada Jepang d. Agar Indonesia bisa diadu domba dengan sekutu			
8	Pada tanggal berapa jepang menyerah tanpa syarat pada sekutu a. 17 Agustus 1945 b. 15 Agustus 1945 c. 14 Agustus 1945 d. 13 Agustus 1945			
9	Pembacaan teks proklamasi dilakukan di a. Rumah laksamana Tadashi Maeda b. Rengasdengklok c. Jalan Pegangsaan Timur No. 56 d. Istana merdeka			
10	Teks proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai a. Presiden dan Wakil Presiden b. Bangsa Jepang c. Bangsa Indonesia d. Presiden dan Rakyat			
11	Pada tanggal 16 Agustus 1945, para pemuda membawa paksa Bung Karno sekeluarga dan Bung Hatta ke ... a. Rangkitabitung c. Dallat			

	b. Jakarta d. Rengasdengklok			
12	Panitian Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) dibentuk pada ... a. 7 Agustus 1945 c. 17 Agustus 1945 b. 8 Agustus 1945 d. 18 Agustus 1945			
13	Tindakan Jepang terkait dengan proklamasi kemerdekaan Indonesia, kecuali a. Tidak mengakui kemerdekaan Indonesia b. Memerintahkan meralat berita demokrasi c. Menyegel kantor berita domei d. Mengirim utusan untuk menangkap Soekarno			
14	Dua kota yang dijatuhi bom atom oleh sekutu di jepang adalah a. Tokyo dan Nagasaki b. Tokyo dan Kyoto c. Hiroshima dan Nagasaki d. Hiroshima dan Tokyo			
15	Tujuan golongan muda menculik Bung Karno dan Bung Hatta adalah a. Membacakan teks proklamasi b. Mengamankan tokoh bangsa dari pengaruh jepang c. Mempersiapkan segala sesuatu untuk kemerdekaan d. Membentuk panitia Sembilan			
16	BPUPKI didirikan pada tanggal a. 1 Maret 1947 b. 2 Juli 1945 c. 1 Juni 1945 d. 1 Maret 1945			
17	Kota Hirosima dan Nagasaki dibom oleh sekutu pada tanggal a. 8 dan 19 Agustus 1945			

	b. 2 dan 5 Agustus 1945 c. 6 dan 9 Agustus 1945 d. 11 dan 13 Agustus 1945			
18	Dibawah ini siapa tokoh yang mewakili dari BPUPKI a. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta b. Moh. Yamin dan Mr. Soeparno c. Ichibangase dan R. P. Soeroso d. Soekarno dan Ahmad Soebardjo			
19	Tokoh yang mendengar berita Jepang menyerah pada Sekutu dan mendesak Sukarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah a. Cherul Saleh b. Amad Soebardjo c. Sutan Sjahrir d. Wikana			
20	Sidang pertama BPUPKI pada tanggal 29 Mei-1 Juni 1945 membahas tentang a. Pernyataan Indonesia Merdeka b. Dasar Negara c. Presiden dan Wakil Presiden d. Undang-Undang Dasar			
21	Dalam keputusan PPKI tanggal 18 Agustus 1945, untuk sementara presiden akan dibantu a. MPR b. Komite Nasional c. PPKI d. KNIP			
22	Badan yang menyusun kelengkapan negara setelah proklamasi adalah a. BPUPKI c. BPUIKP b. PPKI d. BPPKIK			

23	Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh ... a. Mohammad Hatta b. Sayuti Melik c. B. M. Diah d. S. Suhud			
24	Dibawah ini ketua PPKI adalah a. Drs. Moh. Hatta b. Ir. Soekarno c. Dr. Radjiman Wedyodiningrat d. Raden Panji Suroso			
25	Berikut ini hasil sidang PPKI tanggal 19 Agustus 1945, kecuali a. Pembentukan KNIP b. Terbentuknya 12 ketentuan departemen dan 1 menteri negara c. NKRI dibagi 8 provinsi d. Menetapkan dan mengesahkan undang-undang dasar negara			
26	Undang-Undang Dasar 1945 disahkan pada a. 16 Agustus 1945 b. 17 Agustus 1945 c. 18 Agustus 1945 d. 19 Agustus 1945			
27	Penyusunan naskah teks proklamasi dilakukan di rumah Laksamana Maeda yang terletak di a. Jl. Imam Bonjol 1 Jakarta b. Jl. Imam Bonjol 11 Jakarta c. Jl. Pegangsaan Timur 56 Jakarta d. Jl. Pegangsaan Timur 65 Jakarta			
28	Makna penting perubahan nama BPUPKI menjadi PPKI bagi bangsa Indonesia adalah... a. Tujuan kemerdekaan semakin jelas b. Perjuangan mencapai kemerdekaan tanpa bantuan bangsa lain c. Memperkokoh persatuan di antara para			

	<p>pemimpin nasional</p> <p>d. Menegaskan PPKI sebagai alat perjuangan rakyat Indonesia</p>			
29	<p>Salah satu upaya yang dilakukan bangsa Indonesia dalam mempersiapkan kemerdekaan adalah</p> <p>a. Membentuk PPKI yang diketuai Ir. Soekarno</p> <p>b. Menetapkan Piagam Jakarta sebagai Pembukaan UUD 1945</p> <p>c. Membentuk Komite Nasional Indonesia</p> <p>d. Menyusun Undang-Undang Dasar</p>			
30	<p>Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia berjumlah</p> <p>a. 9 orang</p> <p>b. 21 orang</p> <p>c. 25 orang</p> <p>d. 45 orang</p>			



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp 6615683-6622925 Fax 6615683 Medan Estate 203731 Email:
fiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rabiatul Khairiah
NIM : 36.14.3.060
Pembimbing I : Drs. H. Bukhori Muslim Nst, MA
Fakultas/Prodi : FITK / PGMI
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas

No.	Tanggal	Pertemuan Ke	Materi Bimbingan	Paraf
1	31-1-18	I	- jelaskan pengertian TGT. - urutkan ringk. metode/model TGT.	P.
2	6-2-18	II	bab I skripsi	P.
3	13-2-18	III	tempro	P.
4	13-3-18	IV	perbaikan materi faktor belajar	P.
5	28-5-18	V	ACC skripsi	P.

Medan, 28 Mei 2018
Pembimbing I

Drs. H. Bukhori Muslim Nst, MA
NIP. 19530612 197903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3356/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2018
Tempat : -
Tanggal : Izin Riset

Medan, 13 Maret 2018

Th.Ka. MIN MEDAN MAIMUN

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : RABIATUL KHAIRIAH
Tempat/Lahir : Batang Rejo, 21 Agustus 1996
NIM : 36143060
Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di MIN MEDAN MAIMUN guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAIMUN T.A 2017/2018"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam



An. Dekan
Kec. Jurusan PGMI

Dr. Salminawati, MA
19711208 200710 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI MEDAN MAIMUN
JalanPertahananPatumbak Medan Kel.Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas 20361
Email: maimunmin66@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- ~~161~~ /ML.02.15/09/PP.004/04/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Eli Syafrida
NIP : 196708271996032001
Pangkat / Gol : Pembina / IV A
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MIN Medan Maimun

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Rabiatul Khairiah
NIM : 36143060
Asal Perg. Tinggi : Universitas Islan Negeri Sumatera Utara
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di MIN Medan Maimun mulai 02 April 2018 sampai dengan 30 April 2018 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul ***"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN MAIMUN T.A 2017/2018"***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 30 April 2018
Ka. MIN Medan Maimun

Dra. Eli Syafrida
NIP. 196708271996032001

Lampiran 7

Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar**Hasil Validitas Butir Tes**

	Corrected Item Total Correlation (r_{hitung})	r_{tabel}	Keputusan
Pertanyaan 1	0.405	0.361	Valid
Pertanyaan 2	0.081	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 3	0.418	0.361	Valid
Pertanyaan 4	0.474	0.361	Valid
Pertanyaan 5	0.547	0.361	Valid
Pertanyaan 6	0.039	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 7	0.509	0.361	Valid
Pertanyaan 8	0.370	0.361	Valid
Pertanyaan 9	0.476	0.361	Valid
Pertanyaan 10	0.401	0.361	Valid
Pertanyaan 11	0.378	0.361	Valid
Pertanyaan 12	0.453	0.361	Valid
Pertanyaan 13	0.289	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 14	0.446	0.361	Valid
Pertanyaan 15	0.077	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 16	0.194	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 17	0.491	0.361	Valid
Pertanyaan 18	0.446	0.361	Valid
Pertanyaan 19	0.418	0.361	Valid
Pertanyaan 20	-0.148	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 21	0.249	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 22	0.504	0.361	Valid
Pertanyaan 23	0.186	0.361	Tidak Valid

Pertanyaan 24	0.432	0.361	Valid
Pertanyaan 25	0.415	0.361	Valid
Pertanyaan 26	0.267	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 27	0.141	0.361	Tidak Valid
Pertanyaan 28	0.471	0.361	Valid
Pertanyaan 29	0.427	0.361	Valid
Pertanyaan 30	0.482	0.361	Valid

Uji validitas tes terdiri dari 30 butir soal, yang dinyatakan valid terdapat 20 butir soal karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$.

		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	.151	.000	.079	.000	.218	-.073-	.000
	Sig. (2-tailed)		.426	1.000	.679	1.000	.247	.702	1.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.151	1	-.339-	.024	-.015-	-.066-	-.066-	-.015-
	Sig. (2-tailed)	.426		.067	.901	.938	.730	.730	.938
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.000	-.339-	1	.193	.480**	.059	.653**	-.120-
	Sig. (2-tailed)	1.000	.067		.307	.007	.755	.000	.527
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	.079	.024	.193	1	.247	-.017-	.327	.247
	Sig. (2-tailed)	.679	.901	.307		.188	.928	.078	.188
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.000	-.015-	.480**	.247	1	-.257-	.599**	.135
	Sig. (2-tailed)	1.000	.938	.007	.188		.171	.000	.478
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 6	Pearson Correlation	.218	-.066-	.059	-.017-	-.257-	1	-.270-	-.257-
	Sig. (2-tailed)	.247	.730	.755	.928	.171		.149	.171
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 7	Pearson Correlation	-.073-	-.066-	.653**	.327	.599**	-.270-	1	.171
	Sig. (2-tailed)	.702	.730	.000	.078	.000	.149		.366
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 8	Pearson Correlation	.000	-.015-	-.120-	.247	.135	-.257-	.171	1
	Sig. (2-tailed)	1.000	.938	.527	.188	.478	.171	.366	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 9	Pearson Correlation	.000	.141	.327	.169	.681**	-.175-	.408*	-.105-
	Sig. (2-tailed)	1.000	.457	.077	.373	.000	.355	.025	.581
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 10	Pearson Correlation	.272	-.031-	.167	.032	.280	.059	.208	.080
	Sig. (2-tailed)	.146	.872	.379	.866	.134	.755	.270	.674
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 11	Pearson Correlation	.218	-.066-	.208	.327	-.257-	.524**	.048	-.043-
	Sig. (2-tailed)	.247	.730	.270	.078	.171	.003	.803	.822
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 12	Pearson Correlation	.218	.099	.059	.155	.171	.048	.048	-.043-
	Sig. (2-tailed)	.247	.604	.755	.414	.366	.803	.803	.822
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 13	Pearson Correlation	.268	.337	.000	.176	.088	.098	.293	.351
	Sig. (2-tailed)	.152	.069	1.000	.352	.645	.608	.116	.057
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 14	Pearson Correlation	.392*	.429*	.080	.015	.135	-.043-	.171	.135
	Sig. (2-tailed)	.032	.018	.674	.935	.478	.822	.366	.478
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 15	Pearson Correlation	.073	.263	-.089-	.327	-.043-	-.270-	.048	-.043-
	Sig. (2-tailed)	.702	.160	.640	.078	.822	.149	.803	.822
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 16	Pearson Correlation	-.208-	-.302-	.367*	.071	.109	-.196-	.106	.109
	Sig. (2-tailed)	.271	.104	.046	.710	.568	.299	.578	.568
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 17	Pearson Correlation	.000	-.193-	.277	.737**	.207	.099	.263	.429*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.306	.138	.000	.272	.604	.160	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 18	Pearson Correlation	.196	.207	-.120-	.015	.135	-.043-	.171	.135
	Sig. (2-tailed)	.299	.272	.527	.935	.478	.822	.366	.478
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 19	Pearson Correlation	.333	-.302-	.272	.315	.294	.218	.036	.049
	Sig. (2-tailed)	.072	.105	.146	.090	.115	.247	.849	.797
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 20	Pearson Correlation	-.218-	.099	-.238-	-.361*	-.043-	-.270-	-.111-	-.043-
	Sig. (2-tailed)	.247	.604	.206	.050	.822	.149	.559	.822
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 21	Pearson Correlation	.333	-.201-	.181	.079	.196	.024	.024	.196
	Sig. (2-tailed)	.072	.287	.337	.679	.299	.899	.899	.299
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 22	Pearson Correlation	.000	.075	-.068-	-.079-	.294	-.327-	.218	.539**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.692	.721	.679	.115	.077	.247	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 23	Pearson Correlation	.067	.081	-.027-	-.164-	-.145-	.015	.015	.251
	Sig. (2-tailed)	.724	.670	.885	.385	.444	.939	.939	.182
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 24	Pearson Correlation	.000	-.193-	.123	.380*	.207	-.066-	.099	-.015-
	Sig. (2-tailed)	1.000	.306	.517	.038	.272	.730	.604	.938
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 25	Pearson Correlation	.364*	-.066-	.059	.327	.171	.048	.048	.171
	Sig. (2-tailed)	.048	.730	.755	.078	.366	.803	.803	.366

Pertanyaan 9	Pertanyaan 10	Pertanyaan 11	Pertanyaan 12	Pertanyaan 13	Pertanyaan 14	Pertanyaan 15	Pertanyaan 16	Pertanyaan 17	Pertanyaan 18
.000	.272	.218	.218	.268	.392	.073	-.208-	.000	.196
1.000	.146	.247	.247	.152	.032	.702	.271	1.000	.299
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.141	-.031-	-.066-	.099	.337	.429	.263	-.302-	-.193-	.207
.457	.872	.730	.604	.069	.018	.160	.104	.306	.272
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.327	.167	.208	.059	.000	.080	-.089-	.367*	.277	-.120-
.077	.379	.270	.755	1.000	.674	.640	.046	.138	.527
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.169	.032	.327	.155	.176	.015	.327	.071	.737**	.015
.373	.866	.078	.414	.352	.935	.078	.710	.000	.935
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.681**	.280	-.257-	.171	.088	.135	-.043-	.109	.207	.135
.000	.134	.171	.366	.645	.478	.822	.568	.272	.478
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.175-	.059	.524**	.048	.098	-.043-	-.270-	-.196-	.099	-.043-
.355	.755	.003	.803	.608	.822	.149	.299	.604	.822
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.408*	.208	.048	.048	.293	.171	.048	.106	.263	.171
.025	.270	.803	.803	.116	.366	.803	.578	.160	.366
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.105-	.080	-.043-	-.043-	.351	.135	-.043-	.109	.429*	.135
.581	.674	.822	.822	.057	.478	.822	.568	.018	.478
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
1	.327	-.175-	.117	-.120-	.288	-.175-	.351	.141	.288
30	.077	.355	.539	.529	.122	.355	.057	.457	.122
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.327	1	.208	.059	.183	.480**	-.238-	-.056-	-.031-	.280
.077		.270	.755	.334	.007	.206	.767	.872	.134
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.175-	.208	1	.206	.293	.171	.048	-.045-	.263	.171
.355	.270		.274	.116	.366	.803	.812	.160	.366
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.117	.059	.206	1	-.098-	.171	.365*	-.196-	.099	.171
.539	.755	.274		.608	.366	.047	.299	.604	.366
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.120-	.183	.293	-.098-	1	.088	-.098-	-.340-	.135	.088
.529	.334	.116	.608		.645	.608	.066	.477	.645
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.288	.480**	.171	.171	.088	1	-.043-	.109	-.015-	.423*
.122	.007	.366	.366	.645		.822	.568	.938	.020
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.175-	-.238-	.048	.365*	-.098-	-.043-	1	-.196-	.099	-.043-
.355	.206	.803	.047	.608	.822		.299	.604	.822
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.351	-.056-	-.045-	-.196-	-.340-	.109	-.196-	1	.323	.109
.057	.767	.812	.299	.066	.568	.299		.081	.568
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.141	-.031-	.263	.099	.135	-.015-	.099	.323	1	-.015-
.457	.872	.160	.604	.477	.938	.604	.081		.938
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.288	.280	.171	.171	.088	.423*	-.043-	.109	-.015-	1
.122	.134	.366	.366	.645	.020	.822	.568	.938	
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.134-	.102	.218	.400	.000	-.196-	.218	-.208-	.264	-.196-
.481	.591	.247	.028	1.000	.299	.247	.271	.159	.299
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.117	.059	-.270-	-.111-	.098	-.043-	-.270-	.106	-.230-	-.043-
.539	.755	.149	.559	.608	.822	.149	.578	.221	.822
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.089-	.408*	.024	.024	.149	-.131-	.024	-.254-	.050	-.131-
.640	.025	.899	.899	.432	.491	.899	.176	.792	.491
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.200	-.068-	-.145-	.218	.000	.294	.036	.311	.075	.539**
.288	.721	.443	.247	1.000	.115	.849	.094	.692	.002
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.234-	.110	.161	-.132-	.150	.251	.015	-.107-	-.223-	.053
.214	.563	.394	.486	.428	.182	.939	.574	.236	.782
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
.443*	-.031-	.099	.263	-.270-	-.015-	-.066-	.480**	.489**	.207
.014	.872	.604	.160	.150	.938	.730	.007	.006	.272
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
-.175-	.059	.206	.683**	.098	-.043-	.524**	-.347-	.263	-.043-
.355	.755	.274	.000	.608	.822	.003	.060	.160	.822

Pertanyaan 19	Pertanyaan 20	Pertanyaan 21	Pertanyaan 22	Pertanyaan 23	Pertanyaan 24	Pertanyaan 25	Pertanyaan 26	Pertanyaan 27	Pertanyaan 28
.333 .072 30	-.218- .247 30	.333 .072 30	.000 1.000 30	.067 .724 30	.000 1.000 30	.364 .048 30	.000 1.000 30	.196 .299 30	.000 1.000 30
-.302- .105 30	.099 .604 30	-.201- .287 30	.075 .692 30	.081 .670 30	-.193- .306 30	-.066- .730 30	.075 .692 30	-.237- .208 30	.207 .272 30
.272 .146 30	-.238- .206 30	.181 .337 30	-.068- .721 30	-.027- .885 30	.123 .517 30	.059 .755 30	.272 .146 30	.080 .674 30	-.120- .527 30
.315 .090 30	-.361- .050 30	.079 .679 30	-.079- .679 30	-.164- .385 30	.380 .038 30	.327 .078 30	-.079- .679 30	-.216- .251 30	.015 .935 30
.294 .115 30	-.043- .822 30	.196 .299 30	.294 .115 30	-.145- .444 30	.207 .272 30	.171 .366 30	.539 .002 30	-.154- .417 30	.135 .478 30
.218 .247 30	-.270- .149 30	.024 .899 30	-.327- .077 30	.015 .939 30	-.066- .730 30	.048 .803 30	-.327- .077 30	.171 .366 30	-.043- .822 30
.036 .849 30	-.111- .559 30	.024 .899 30	.218 .247 30	.015 .939 30	.099 .604 30	.048 .803 30	.400 .028 30	-.043- .822 30	.171 .366 30
.049 .797 30	-.043- .822 30	.196 .299 30	.539 .002 30	.251 .182 30	-.015- .938 30	.171 .366 30	-.196- .299 30	.135 .478 30	.423 .020 30
-.134- .481 30	.117 .539 30	-.089- .640 30	.200 .288 30	-.234- .214 30	.443 .014 30	-.175- .355 30	.535 .002 30	-.105- .581 30	.288 .122 30
.102 .591 30	.059 .755 30	.408 .025 30	-.068- .721 30	.110 .563 30	-.031- .872 30	.059 .755 30	-.068- .721 30	.080 .674 30	.280 .134 30
.218 .247 30	-.270- .149 30	.024 .899 30	-.145- .443 30	.161 .394 30	.099 .604 30	.206 .274 30	-.327- .077 30	.171 .366 30	.171 .366 30
.400 .028 30	-.111- .559 30	.024 .899 30	.218 .247 30	-.132- .486 30	.263 .160 30	.683 .000 30	.036 .849 30	-.043- .822 30	.171 .366 30
.000 1.000 30	.098 .608 30	.149 .432 30	.000 1.000 30	.150 .428 30	-.270- .150 30	.098 .608 30	.000 1.000 30	.088 .645 30	.088 .645 30
-.196- .299 30	-.043- .822 30	-.131- .491 30	.294 .115 30	.251 .182 30	-.015- .938 30	-.043- .822 30	.049 .797 30	-.154- .417 30	.423 .020 30
.218 .247 30	-.270- .149 30	.024 .899 30	.036 .849 30	.015 .939 30	-.066- .730 30	.524 .003 30	-.145- .443 30	-.257- .171 30	-.043- .822 30
-.208- .271 30	.106 .578 30	-.254- .176 30	.311 .094 30	-.107- .574 30	.480 .007 30	-.347- .060 30	.138 .466 30	.109 .568 30	.109 .568 30
.264 .159 30	-.230- .221 30	.050 .792 30	.075 .692 30	-.223- .236 30	.489 .006 30	.263 .160 30	-.113- .552 30	-.237- .208 30	.207 .272 30
-.196- .299 30	-.043- .822 30	-.131- .491 30	.539 .002 30	.053 .782 30	.207 .272 30	-.043- .822 30	.294 .115 30	.135 .478 30	.712 .000 30
1 30	-.145- .443 30	.667 .000 30	-.042- .827 30	.067 .724 30	.075 .692 30	.764 .000 30	-.042- .827 30	.049 .797 30	-.196- .299 30
-.145- .443 30	1 30	.024 .899 30	.036 .849 30	-.132- .486 30	.099 .604 30	-.270- .149 30	.036 .849 30	-.257- .171 30	.171 .366 30
.667 .000 30	.024 .899 30	1 30	-.167- .379 30	.157 .407 30	-.201- .287 30	.509 .004 30	-.167- .379 30	.196 .299 30	-.131- .491 30
-.042- .827 30	.036 .849 30	-.167- .379 30	1 30	.404 .027 30	.264 .159 30	.036 .849 30	.375 .041 30	.294 .115 30	.539 .002 30
.067 .724 30	-.132- .486 30	.157 .407 30	.404 .027 30	1 30	-.223- .236 30	.015 .939 30	.067 .724 30	.449 .013 30	.053 .782 30
.075 .692 30	.099 .604 30	-.201- .287 30	.264 .159 30	-.223- .236 30	1 30	-.066- .730 30	.264 .159 30	-.015- .938 30	.207 .272 30
.764 .000 30	-.270- .149 30	.509 .004 30	.036 .849 30	.015 .939 30	-.066- .730 30	1 443	-.145- .443	-.043- .822	-.043- .822

Pertanyaan 29	Pertanyaan 30	Skor
.186	.000	.405
.326	1.000	.026
30	30	30
.308	-.113-	.082
.098	.552	.667
30	30	30
-.152-	.102	.419
.424	.591	.021
30	30	30
.337	.315	.475**
.069	.090	.008
30	30	30
-.073-	.294	.548**
.702	.115	.002
30	30	30
-.122-	.036	.039
.522	.849	.836
30	30	30
.284	.036	.510**
.129	.849	.004
30	30	30
.473**	.294	.370
.008	.115	.044
30	30	30
-.050-	.535**	.477**
.795	.002	.008
30	30	30
.227	-.068-	.401
.227	.721	.028
30	30	30
.284	.036	.378
.129	.849	.039
30	30	30
.284	.218	.453
.129	.247	.012
30	30	30
.415*	-.224-	.289
.023	.235	.121
30	30	30
.473**	.049	.446
.008	.797	.013
30	30	30
.284	-.145-	.077
.129	.443	.685
30	30	30
-.141-	.484**	.195
.456	.007	.302
30	30	30
.308	.452*	.491**
.098	.012	.006
30	30	30
.473**	.049	.446
.008	.797	.013
30	30	30
-.093-	.167	.418
.626	.379	.022
30	30	30
-.122-	.036	-.149-
.522	.849	.433
30	30	30
-.062-	-.167-	.250
.745	.379	.183
30	30	30
.371*	.375	.504**
.043	.041	.004
30	30	30
.212	-.101-	.186
.260	.596	.325
30	30	30
-.112-	.641**	.433
.556	.000	.017
30	30	30
.284	.036	.416*
.129	.849	.022

	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 23	Pearson Correlation	.067	.081	-.027	-.164	-.145	.015	.015	.251
	Sig. (2-tailed)	.724	.670	.885	.385	.444	.939	.939	.182
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 24	Pearson Correlation	.000	-.193	.123	.380	.207	-.066	.099	-.015
	Sig. (2-tailed)	1.000	.306	.517	.038	.272	.730	.604	.938
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 25	Pearson Correlation	.364	-.066	.059	.327	.171	.048	.048	.171
	Sig. (2-tailed)	.048	.730	.755	.078	.366	.803	.803	.366
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 26	Pearson Correlation	.000	.075	.272	-.079	.539	-.327	.400	-.196
	Sig. (2-tailed)	1.000	.692	.146	.679	.002	.077	.028	.299
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 27	Pearson Correlation	.196	-.237	.080	-.216	-.154	.171	-.043	.135
	Sig. (2-tailed)	.299	.208	.674	.251	.417	.366	.822	.478
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 28	Pearson Correlation	.000	.207	-.120	.015	.135	-.043	.171	.423
	Sig. (2-tailed)	1.000	.272	.527	.935	.478	.822	.366	.020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 29	Pearson Correlation	.186	.308	-.152	.337	-.073	-.122	.284	.473
	Sig. (2-tailed)	.326	.098	.424	.069	.702	.522	.129	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pertanyaan 30	Pearson Correlation	.000	-.113	.102	.315	.294	.036	.036	.294
	Sig. (2-tailed)	1.000	.552	.591	.090	.115	.849	.849	.115
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Skor	Pearson Correlation	.405	.082	.419	.475	.548	.039	.510	.370
	Sig. (2-tailed)	.026	.667	.021	.008	.002	.836	.004	.044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

30	30	30
.212	-.101-	.186
.260	.596	.325
30	30	30
-.112-	.641**	.433*
.556	.000	.017
30	30	30
.284	.036	.416*
.129	.849	.022
30	30	30
-.093-	.167	.267
.626	.379	.153
30	30	30
-.073-	.049	.142
.702	.797	.454
30	30	30
.473**	.294	.472**
.008	.115	.009
30	30	30
1	-.093-	.427*
30	.626	.019
30	30	30
-.093-	1	.483**
.626		.007
30	30	30
.427*	.483**	1
.019	.007	
30	30	30

Lampiran 8

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	30

Uji coba reliabilitas yang dilakukan secara keseluruhan memperoleh indeks kolerasi sebesar $0.723 > r_{\text{tabel}} 0.361$, sehingga kereliabelannya dinyatakan tinggi.

Lampiran 9

Hasil Tingkat Kesukaran Soal

No Item	P	Keterangan
1	0,5	Sedang
3	0.6	Sedang
4	0.766667	Mudah
5	0.866667	Mudah
7	0.7	Sedang
8	0.866667	Mudah
9	0.933333	Mudah
10	0.6	Sedang
11	0.7	Mudah
12	0.7	Mudah
14	0.866667	Mudah
17	0.733333	Mudah
18	0.866667	Mudah
19	0.8	Mudah
22	0.8	Mudah
24	0.733333	Mudah
25	0.7	Mudah
28	0.866667	Mudah
29	0.966667	Mudah
30	0.8	Mudah

Lampiran 10

Hasil Daya Pembeda Soal

No Item	<i>D</i>	Keterangan
1	0.066667	Jelek
2	-0.26667	Tidak Baik
3	0.133333	Jelek
4	-0.2	Tidak Baik
5	0	Jelek
6	0.2	Cukup
7	0.066667	Jelek
8	0.133333	Jelek
9	-0.13333	Tidak Baik
10	0.4	Baik
11	0.066667	Jelek
12	-0.06667	Tidak Baik
13	0.066667	Jelek
14	0.133333	Jelek
15	-0.33333	Tidak Baik
16	-0.06667	Tidak Baik
17	-0.13333	Tidak Baik
18	0.133333	Jelek
19	0	Jelek
20	-0.33333	Tidak Baik
21	0.066667	Jelek
22	0.133333	Jelek
23	0.333333	Cukup
24	-0.26667	Tidak Baik
25	-0.06667	Tidak Baik
26	0	Jelek
27	0.266667	Cukup
28	0	Jelek
29	0.066667	Jelek
30	-0.26667	Tidak Baik

Lampiran 11

Nilai Rata-Rata Kelompok Eksperimen**Statistics**

	Pretest_Eksperimen	Posttest_Eksperimen
N Valid	32	32
Missing	0	0
Mean	41.41	83.44
Median	42.50	85.00
Std. Deviation	9.001	9.370
Variance	81.023	87.802
Minimum	20	65
Maximum	55	100

NILAI KELAS EKSPERIMEN						
NO	NAMA	NILAI PRETEST	SKOR	NILAI POSTEST	SKOR	KETERANGAN
1	ABIL FATHI	9	45	17	85	LULUS
2	AINI SURAYA	6	30	18	90	LULUS
3	ANDINI	9	45	13	65	TIDAK LULUS
4	ATIQAHA	9	45	15	75	LULUS
5	AZIRA FATMA	11	55	19	95	LULUS
6	CANDA TIA	9	45	20	100	LULUS
7	FADHILLAH	8	40	16	80	LULUS
8	FAQIH MAULA	11	55	16	80	LULUS
9	GHARSINA	10	50	18	90	LULUS
10	INDIRA PUTRI	7	35	18	90	LULUS
11	KHALILA	11	55	17	85	LULUS
12	KIRANA	7	35	17	85	LULUS
13	LOKITA SRI	8	40	19	95	LULUS
14	MAROJITUN	10	50	18	90	LULUS
15	MAYA DWI	4	20	14	70	TIDAK LULUS
16	MILFA FAIZA	10	50	14	70	TIDAK LULUS

17	SAPRI	6	30	18	90	LULUS
18	MUTIARA	7	35	17	85	LULUS
19	NADIRA	7	35	19	95	LULUS
20	NAILATUL	10	50	14	70	TIDAK LULUS
21	NIA	7	35	18	90	LULUS
22	NUR MUTIA	5	30	15	75	LULUS
23	NURUL	10	50	13	65	TIDAK LULUS
24	PUTRI	9	45	19	95	LULUS
25	RAISYA DHEA	8	40	18	90	LULUS
26	SILA	9	45	17	85	LULUS
27	SRI HANDAYANI	7	35	15	75	LULUS
28	SRI HANDAYANI	9	45	15	75	LULUS
29	SYAHRI	7	35	17	85	LULUS
30	TSIQAH	6	30	16	80	LULUS
31	ZAHWA ALYA	7	35	18	90	LULUS
32	ZIDAN	11	55	16	80	LULUS

Lampiran 12

Nilai Rata-Rata Kelompok Kontrol**Statistics**

	Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N Valid	28	28
Missing	0	0
Mean	9.57	64.82
Median	10.00	62.50
Std. Deviation	2.168	13.505
Variance	4.698	182.374
Minimum	5	40
Maximum	14	90

NILAI KELAS KONTROL						
NO	NAMA	NILAI PRETEST	SKOR	NILAI POSTEST	SKOR	KETERANGAN
1	AISYAH HAFIZA	10	50	12	60	TIDAK LULUS
2	AKBAR ALIF	13	65	18	90	LULUS
3	AHMAD KEVIN	8	40	13	65	TIDAK LULUS
4	AULIA AMRIA	8	40	11	55	TIDAK LULUS
5	AULIA FATIA	11	55	11	55	TIDAK LULUS
6	AURA YAQILLA	8	40	8	40	TIDAK LULUS
7	AZIZI ARYA	7	35	12	60	TIDAK LULUS
8	BAYU ABI	11	55	11	55	TIDAK LULUS
9	BIMA XENA	10	50	14	70	TIDAK LULUS
10	ERANI SHAKILA	14	70	16	80	LULUS
11	FAIZ	10	50	10	50	TIDAK LULUS
12	FAUZIAH	8	40	10	50	TIDAK LULUS
13	HABIB	8	40	13	65	TIDAK LULUS
14	KHAIRUL	8	40	15	75	LULUS
15	KHOIRUNNISA	12	60	17	85	LULUS
16	MICHELLYA	11	55	12	60	TIDAK LULUS

17	FADLAN	9	45	11	55	TIDAK LULUS
18	FAIS FAJRI	5	25	13	65	TIDAK LULUS
19	HAYUDDA	6	30	15	75	LULUS
20	MUTIARA	11	55	9	45	TIDAK LULUS
21	NAYLA DAFFA	10	50	15	75	LULUS
22	NAZALIA	12	60	12	60	TIDAK LULUS
23	NAZWA AZIZA	11	55	15	75	LULUS
24	NUR CAHAYA	6	30	13	65	TIDAK LULUS
25	OLIVIA	9	45	17	85	LULUS
26	RASSYA AFRIZA	11	55	12	60	TIDAK LULUS
27	RENI SUKMA	11	55	10	50	TIDAK LULUS
28	SABRINA AULIA	10	50	18	90	LULUS

Lampiran 13

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai_Kontrol	Nilai_Eksperimen
N		28	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.82	83.44
	Std. Deviation	13.505	9.370
	Absolute	.139	.164
Most Extreme Differences	Positive	.139	.097
	Negative	-.096-	-.164-
	Kolmogorov-Smirnov Z	.738	.930
Asymp. Sig. (2-tailed)		.647	.353

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 14

Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.303	6	17	.082

Kriteria pengujian homogenitas adalah suatu item dinyatakan homogeny jika taraf signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Dari hasil yang diperoleh dinyatakan bahwa taraf signifikansi $0.082 > 0.05$. Maka dapat dinyatakan kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

Lampiran 15

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	3.497	.067	-6.266	58	.000	-18.616	2.971	-24.563	-12.669
Nilai Equal variances not assumed			-6.119	47.238	.000	-18.616	3.043	-24.736	-12.496

Lampiran 16

Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	N Jumlah Siswa	32	32
2	Jumlah Nilai	1.325	2.670
3	Rata-rata	41.41	83.44
4	Varians	81.023	87.802
5	Maksimum	55	100
6	Minimum	20	65

Statistics Hasil SPSS

	Pretest_Eksperimen	Posttest_Eksperimen
N		
Valid	32	32
Missing	0	0
Mean	41.41	83.44
Median	42.50	85.00
Std. Deviation	9.001	9.370
Variance	81.023	87.802
Minimum	20	65
Maximum	55	100

Lampiran 17

Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	N Jumlah Siswa	28	28
2	Jumlah Nilai	1.340	1.815
3	Rata-rata	9.57	64.82
4	Varians	4.698	182.374
5	Maksimum	14	90
6	Minimum	5	40

Statistics Hasil SPSS

	Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N Valid	28	28
Missing	0	0
Mean	9.57	64.82
Median	10.00	62.50
Std. Deviation	2.168	13.505
Variance	4.698	182.374
Minimum	5	40
Maximum	14	90

DATA RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

Nama : Rabiatul Khairiah

NIM : 36.14.3.060

Tempat/ Tanggal Lahir : Batang Rejo, 21 Agustus 1996

Alamat : Dusun Batang Rejo Desa Securai Selatan

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak Ke : 1 (Satu)

II. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Muyoto, S.Pd.I

Nama Ibu : Pair Khairani

Pekerjaan Ayah : Guru PNS

Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Dusun Batang Rejo Desa Securai Selatan Kec.
Babalan, Kab. Langkat

III. JENJANG PENDIDIKAN

Periode : SD Negeri No. 058122

Periode : MTs Ulumul Qur'an

Periode : MAS Ulumul Qur'an